WARIO WORLD VILÃO ARREBENTA EM GAME ESTILO MARIO!

Nintendo® WORLD





59
JULHO/2003
R$ 6,50
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

ESTRATÉGIA
Enter The Matrix GC
Castlevania: Aria of Sorrow GBA

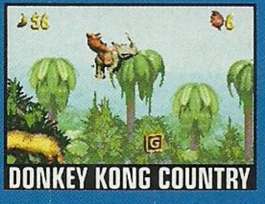
HULK
esmaga no GameCube e GBA

EXCLUSIVO
Testamos o
Game Boy Player

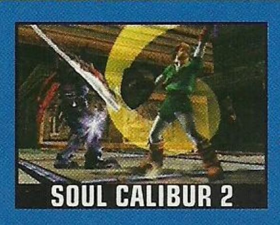
E MAIS:
Novo game DBZ
Novidades sobre o GC 2
Surpresas em Mario 128

F-ZERO GX
ABUSE DA SUPERVELOCIDADE!
O game que mudará para sempre o gênero corrida









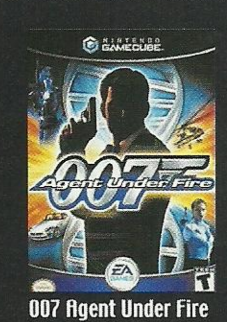




<Os melhores jogos por preços

PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS

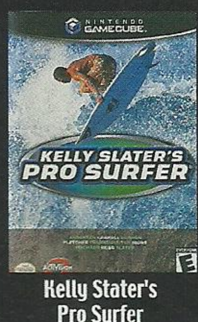
Jogos Originais GameCube de ~~R$ 279,00~~ por **R$ 139,00**



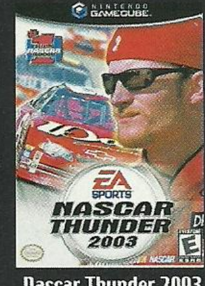
007 Agent Under Fire



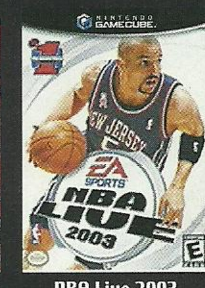
Ty The Tasmanian Tiger



Kelly Stater's Pro Surfer



Nascar Thunder 2003



NBA Live 2003

X-Men Next Dimension



Batman Vengeance

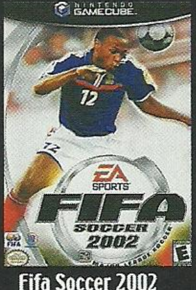
Virtua Striker 2002



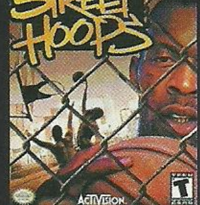
BMX XXX



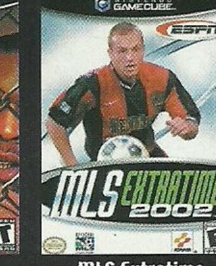
Lost Kingdoms



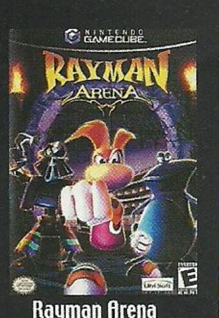
Fifa Soccer 2002



Street Hoops



MLS Extratime

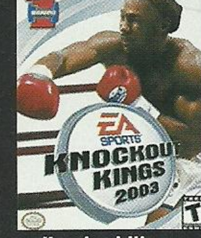


Rayman Arena



PK Out of the Shadow

The Simpsons Road Rage



Knockout Kings



F1 2002

GameCube

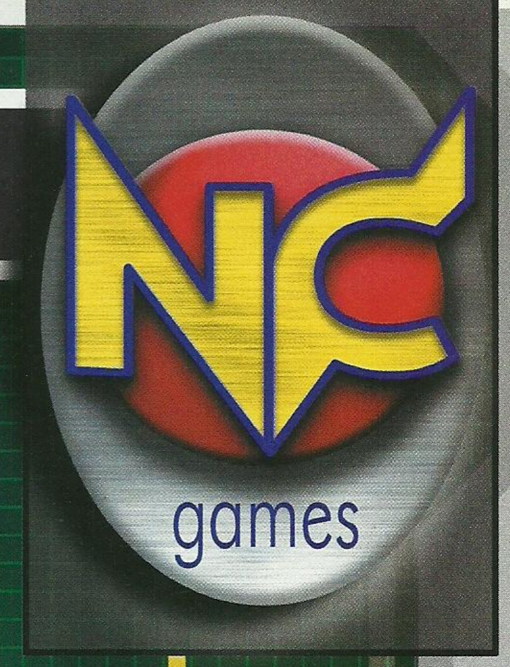
Consulte outros títulos

Você encontra estes jogos nos revendedores: ALL ORIGINAL GAMES (016) 3902-1100 • AMERICANAS.COM • BLANC (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS - 011 3021-9946 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9561 • POINT GAMES VIDEO (011) 3721-2799 SUBMARINO.COM • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • TAYCOM (011) 5073-8204 • UNION (011) 4994-7541 •WWW SOFTWARE & GAMES

Promoção válida por tempo limitado

www.rtatu.cjb.net

arrasadores !!!>



Game Boy Advance


Crash Bandicoot 2


Spyro 2
Season of Flame


The Lost Vikings


The Lost Vikings


The Scorpion King
Sword of Osiris


Bomberman Max Blue 2


Bomberman Max Red 2


Altered Beast
Guardian Realms

Tony Hawk's
Pro Skater 3


F-Zero
Maximum Velocity


Dragon Ball Z
Collectible Card Game


X-Men
Império de Apocalypse


Ready Rumble Boxing 2


Castlevania
Circle of the Moon


The Sum of All Fears

Consulte outros títulos

Os melhores jogos, os melhores preços

PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS • PROMOÇÃO DE FÉRIAS

Jogos Originais
Game Boy Advance de
~~R$ 179,00~~
por
R$ 99,00

Pagamento **em até 3x**
Aceitamos todos os cartões de crédito
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

Ligue agora
11 6236-1157

LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. CARDSMANIA (011) 5181-8384 • CASA MAGIA (011) 433-5366 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 BIT (011) 4799-8110 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • METROPOLE (011) 3721-4045 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PORÃO GAMES (011) 3285-1919 PREMIER (011) 3815-8490 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

EDITORIAL

As mudanças na Nintendo World já começaram! Nesta edição, iniciamos a publicação do material exclusivo da nossa irmã de sangue, a Nintendo Power – uma das revistas de videogame mais importantes dos Estados Unidos. Na estréia da NP, uma matéria especial com o jogo F-Zero GX, para GameCube. Nintendo e Sega abusaram da supervelocidade nesse game que promete mudar o gênero corrida para sempre! Juntas, elas conseguiram criar uma realidade em F-Zero que vai superar os sonhos mais loucos de todos os fãs. São mais de 40 telas de jogo e você confere os modos, pistas, pilotos e o visual psicodélico do cenário.

E as novidades não param por aí! Aumentamos a quantidade de jogos na seção Reviews – 22 títulos avaliados – e mandamos para a estratosfera o número de jogos na seção Previews – 14 games comentados, sendo que Advance Wars 2 também é direto da Nintendo Power. É sangue novo, e do bom, na NW!

E aguarde, mudanças ainda mais radicais acontecerão na edição 60, de agosto. Estamos preparando o novo visual da revista, mais moderno, bonito e adequado aos novos ideais. Algumas seções serão substituídas por outras mais criativas e interessantes. Uma nova Nintendo World vem aí!!

Ronny Marinoto

Estou ajudando a esconder os segredos da nova Nintendo World

ÍNDICE



Número 59 — Julho/2003

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Este é um dos melhores N-Mails dos últimos tempos. Temos leitores estão bem variados: tem namoro e games, vagabundagem, teste de tatuagem, cinema, locadoras e tem também um cara legal que mora

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Vinte e dois jogos avaliados nesta edição. Já deu para perceber que daqui pra frente vamos ter muito mais games na revista, né? As mudanças acontecem mesmo na NW 60, do mês de agosto. Não perca a próxima edição!
Seis horas de jogo foram suficientes para terminar o jogo Wario World com 100% dos objetivos completos. O game é muito bom, mas deveria ser maior.
Dezenas de e-mails e mais algumas cartas pedindo para que seja revelado o nome de quem responde à seção de cartas. O que dá para dizer é que ele é iluminado pela Triforce e faz seu trabalho com muito prazer.
Cinco reuniões no mesmo mês. Batemos o recorde.
Uma noite inteira de forró com o trio Os Três do Baião, na festa junina da Conrad.
Um encerramento com chave de ouro para a seção Gallery na qual figuraram muitas estrelas do mundo dos games Nintendo. Mr. Game Watch tem o nosso carinho por ter sido um dos primeiros personagens dos jogos de videogame.

Filhos da...

Tenho um Game Boy Advance e o **Yoshi's Island**. Eu e meu amigo conseguimos terminar o jogo, mas quando a cegonha entrega Mario e Luigi aos pais, só aparecem os pés e as mãos deles e não seus rostos. Quem são eles?

Marco Soares de Araújo
São Paulo/SP

Há controvérsias. Alguns dizem que eles são o Zé do Caixão e sua companheira maldita. Outros falam que são Bill e Hilary Clinton antes do episódio do charuto. Eu prefiro acreditar que são apenas os pais de Mario e Luigi e que a Nintendo resolveu não mostrar os rostos deles pra manter o clima de mistério. Você lembra quando a dona do Tom (o gato do desenho "Tom & Jerry") aparecia? As únicas coisas mostradas eram os pés e as pernas dela. Esse tipo de mistério é criado justamente com um propósito: deixar nossa imaginação sempre funcionando. Aposto que você também tem curiosidade em saber quem responde às cartas aqui na NW.

Namorando e jogando

Olá galera da **NW**, tenho apenas 16 anos e sou nova em relação a conhecimentos da revista. Meu interesse surgiu quando comecei a namorar com um rapaz que é um nintendomaníaco. Ele é louco por vocês e já mandou várias sugestões.
Gostei muito da revista e adoro quando vocês escrevem matérias sobre outras meninas que jogam. Estou começando a gostar de jogos e acho que é por isso que estou namorando. Queria pedir que outras meninas escrevessem também – videogame não é só para garotos! Vamos lá, meninas! Vamos mostrar quem joga melhor!

Regina Lídia
Cuiabá/MT

Nunca é cedo ou tarde pra começar a fazer uma coisa tão gostosa quanto jogar videogame. Namorar, então... E jogar videogame namorando, então... E namorar jogando videogame, então...

Vagabundo e inútil!

Querido redator da **NW**, sei que você pode demorar muito pra ler este e-mail, mesmo assim, como não tenho muito o que fazer e você também não, lá vai...
Estou muito feliz em saber que não sou a única menina no mundo dos games, gosto bastante da revista e das dicas dos jogos, principalmente de N64 e GBA. Agora, faça alguma coisa útil na sua vida: publique meu e-mail! Bye!

Julia Caggiano de Mello
São Paulo/SP

Julinha, nem ligo que você me chamou de desocupado e inútil. Pelo menos, você falou que gosta bastante da revista, e isso me dá forças pra, mês que vem, voltar aqui e fazer, mais uma vez, o meu trabalho.

Miyamotatoo

Sempre quis escrever pra vocês mas, tipo, fico nessas de "ai não sei, será que devo?" Bom, então resolvi escrever porque vou fazer uma tatuagem da Triforce na minha mão! E depois vou fazer uma do Link do **Majora's Mask** nas costas (minha mãe deixando ou não). Estava pensando em fazer o Miyamoto também, numa parte muito íntima, mas sobre essa, eu ainda estou pensando. Então, pobres mortais, estão com inveja de mim? Espero que estejam se roendo, porque eu vou ter uma Triforce!
Mais um pequeno detalhe: vou cursar ciências da computação, e já estou fazendo uns cursinhos básicos. E quando eu fizer os MEUS jogos, exijo o detonado deles na revista, e com nota 10 em tudo, beleza? Mandem um alô pra galerinha do fórum da **Nintendo World** que tanto me ajudou no **TWW**. Amo todos vocês! Sou a Aryll no fórum. Beijo, meus amores!

Flávia, a futura Miyamot(A)
Belo Horizonte/MG

Huh... acho que não estou com inveja, não. Por maior que seja minha admiração por Shigeru Miyamoto, nunca tatuaria o japa na minha bunda ou em qualquer outra parte de meu corpo, íntima ou não. Eu hein!! Agora, a tatoo da Triforce deve até ficar bonitinha na sua mão. Mas não seja uma garota rebelde e peça autorização à sua mãe antes de fazer qualquer coisa nesse sentido. Lembre que tatuagem dura para sempre e se você, por acaso, um dia se arrepender, terá que fazer uma plástica para eliminar a tatoo. Sucesso no seu curso de ciências da computação. Teremos o maior prazer em analisar seus futuros jogos.

Aluguem!

Olá **NW**. Os jogos de GC são caros e muitos que têm o console precisam alugar jogos. Já vi cartas perguntando sobre locadoras, inclusive aqui no N-Mail. Como esse é um grande empecilho para quem pretende comprar um GC, resolvi fazer um site reunindo locadoras de todo Brasil através de contribuições de usuários de fóruns pela internet. O endereço é www.locadorasgc.kit.net
Conto com vocês para publicar o endereço para colaborar com pessoas que procuram esse serviço.

Guilherme B. Ferreira
Porto Alegre/RS

Excelente idéia, Guilherme! Quem gosta de GameCube, aliás, quem gosta de videogame em geral, tem mais é que se unir para o bem comum da galera. Afinal, já diz o velho deitado "a união faz o açúcar", ou algo parecido. Quem tiver mais idéias legais como essa, é só escrever pra gente.

Engolidor de pílulas

Como muitos fãs de videogames, sempre esperei jogos baseados em filmes que fossem bons e, ao mesmo tempo, semelhantes às suas versões cinematográficas. Parece que toda a espera valeu. Com a chegada de **Enter The Matrix**, a relação entre games e filmes sofreu uma EVOLUÇÃO. Nunca um game havia sido tão divertido sem fugir de sua história. Após jogar **EtM**, minha visão sobre os games sofreu uma transformação. Foi como se eu tivesse tomado a pílula vermelha e encontrado um mundo totalmente diferente do que conhecia. **EtM** me proporcionou

empolgados e criativos para escrever. Os assuntos DNA para descobrir os pais de Mario e Luigi, tem lá em Roraima. Assim é que é.

momentos incríveis: correr em paredes metralhando dezenas de guardas, dirigir um hovercraft a uma velocidade absurda escapando de ferozes máquinas e seus "brinquedos" e fugir de múltiplos agentes são algumas das coisas que faria qualquer fã de **Matrix** ficar boquiaberto. Os gráficos são sensacionais, com efeitos de sombra que superam muitos jogos no estilo **Resident Evil** (uma dica para quem gosta de ambientes sombrios: deixe a barra de luz e brilho no mínimo, senão as fases do esgoto perdem a graça), e os ambientes podem sofrer danos, desde canos que estouram e exalam gases tóxicos até a total destruição de algumas salas, como a do começo do jogo, sem contar a trilha e os efeitos sonoros que dão sensações profundas ao jogador, quem já avançou no jogo sabe disso. Assim, resolvi criar uma "modesta" avaliação para o jogo: gráficos 10, jogabilidade 10, som 10, diversão 10, replay 10.
Tudo que mostrei até agora já deve ter provado que **EtM** é um jogo sensacional, mas como todo jogo possui um aspecto negativo. Ao abrir a reluzente caixa que o guarda-va, vi que havia dois discos (eu não estou vesgo) e logo pensei "vou demorar um tempão pra zerar este jogo". Resultado: após cinco dias, eu havia terminado. Será que fiquei bom demais ou os jogos estão mais curtos que o normal? Não me venham dizer que fiquei jogando como um maníaco na frente da TV esse tempo todo, eu não fiquei!

Murdoch, The Matrix Guy
Via e-mail (é lógico!)

Vai gostar de Matrix **assim lá em Hollywood! Também gostamos da parada, mas não tanto quanto você (demos nota 7,4 no Review da edição 58). Isso serve pra mostrar que dar notas a jogos é algo extremamente pessoal, pois cada um tem sua opinião.**
Quanto à duração, é melhor você se acostumar. Com exceção do gênero RPG, a maioria dos games de hoje é feita para ser zerada em pouco tempo (Wario World**, por exemplo, é um game muito legal, mas acaba rápido). E se você considerar que os jogadores de videogame estão cada vez mais espertos e habilidosos, verá que isso pode ser um problema. Há uma razão para alguns games terem vários códigos, segredos e truques: aumentar o fator replay para os consumidores. É por isso que, na hora de comprar um game, além de analisar quanto tempo você levará para terminá-lo pela primeira vez, é preciso ver se ele terá valor depois que você já conhecer tudo o que existe dentro dele.**

CARTADOMÊS

Carta 1

Preciso de dinheiro! Quero comprar **Matrix**! Já mandei um e-mail pra vocês, mas não adiantou (não me responderam). O que devo fazer? Vou ficar doido! Por favor "?", me ajude! Ah, já que te chamei de "?", acho que me conhece. Te mando e-mails e mais e-mails em que te chamo de "?". Cara, fala logo quem tu é! Todo mundo quer saber! Não precisa ser tão tímido, né?
Quero te fazer uma pergunta: uma vez eu estava no fórum **NW**, aí disseram que crianças não podem entrar. Eu tenho 10 anos e entro, falo pra todo mundo que tenho 10 anos e não me tiram! Então, é mentira do cara, né?
Voltando ao assunto do dinheiro, como faço pra ganhar R$ 320,90? Preciso dessa grana pra comprar meu **Matrix** de GameCube! Mas não vá mandar eu arranjar emprego porque eu só tenho 10 anos!

Carta 2

Fui o primeiro a ter um GC aqui em Roraima! Ganhei no Dia das Crianças! Hoje, meu amigo, da rua onde moro, comprou um (um dia antes do Dia dos Namorados), ele foi o segundo. Se não estou com a memória ruim, o GC foi lançado em 2001. Já se passaram dois anos e só dois GCs. Agora "?", repita o que vou escrever: eta Estado pobre, hein!

Carta 3

Mamma mia! Hoje, no Dia dos Namorados a minha gatinha (animal mesmo!) teve um filhote muito preto que mama e mia direto! O mais impressionante é que minha gatinha (a-n-i-m-a-l!) só tem filhotes quando é Dia dos Namorados! Isso acontece há três anos! O que você faria?
a) Colocaria o nome dele de Mario e ficaria com o bichinho (Mamma mia)?, ou b) Dava pra sua gatinha (h-u-m-a-n-a!) pra ela ficar feliz?

Eduardo Borges Guerra Pillon
Boa Vista/RR

Suas cartas vieram de longe, Eduardo. Muuuuito longe. E pra compensar o seu esforço, resolvi colocar as três juntas como "Carta do Mês". Pra começar, não vou dizer meu nome. Se você quer tanto saber quem sou, perdeu a oportunidade. Estive aí na sua cidade recentemente e tomei uma cervejinha no restaurante Ver o Rio, comi uma pizza na Zero Grau, curti um sertanejo (eca!) no Haras e até dei uma passadinha na Power Lan House. Fiquei triste porque você não apareceu, mas paciência. Acho que você devia estar batendo papo no fórum, no qual entra gente de todas as idades.
R$ 320,90 pelo Matrix **de GC? Tá muito caro! Sugiro que você procure algum lugar mais barato. Enquanto isso, chame todo mundo que você conhece pra dar uma jogadinha no seu Cubo e cobre por isso. Quem sabe você não consegue juntar uma graninha pra baratear o preço do game que tanto quer?**
Não fale que seu Estado é pobre, o que importa mesmo são as pessoas. E se todo mundo daí for igual a você, Boa Vista é um dos lugares mais ricos do Brasil.
Quanto à questão do gatinho, realmente não sei o que faria. Sou alérgico a pêlos de gato e minha gatinha (h-u-m-a-n-a!) mora em Boa Vista numa casa com quatro cachorros (Mamma mia!). Acho que não seria uma boa levar um gatinho para lá. A não ser que fosse eu, lógico!

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

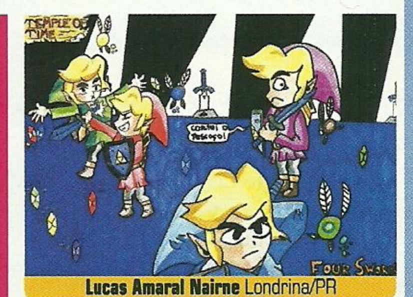
HOT PAINT

Veja os desenhos do mês de julho no endereço
www.nintendoworld.com.br/hotpaint

Vencedor

Camila Macedo de A. Hortencio Itaquera/SP

Prêmio: Uma **camiseta exclusiva Nintendo World**


Lucas Amaral Nairne Londrina/PR

Felipe Ferreira Costa Teresinha/PI




Claudir Dantas Cascavel/PR

Regulamento

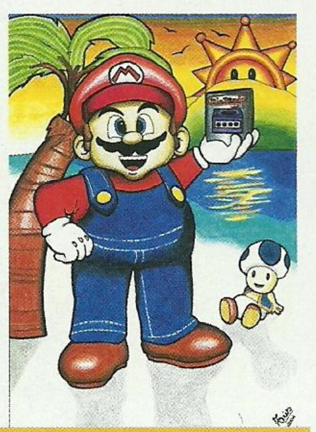
Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP: 01539-020
São Paulo/SP

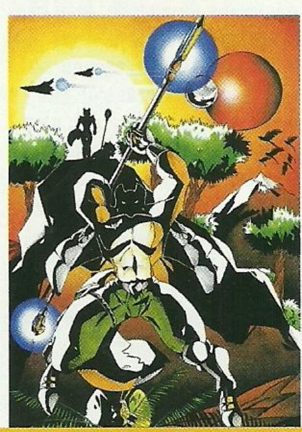
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

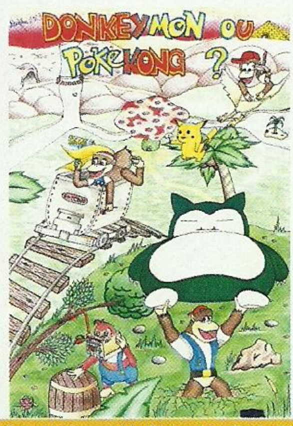
O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!


Cristiano Duarte Ribeiro São Paulo/SP

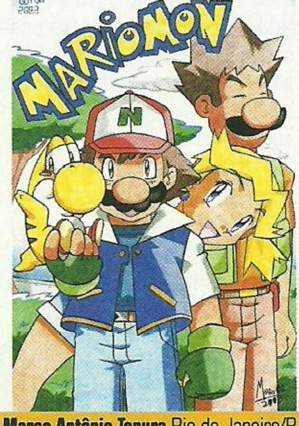

Holive S. dos Santos S.J. dos Pinhais/PR


André Luiz dos Santos E.S. do Pinhal/SP

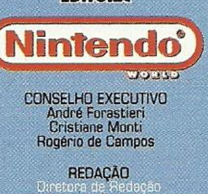


Douglas Aparecido Cirino São Paulo/SP


Daniel Silva de Almeida Várzea Grande/MT



Marco Antônio Tenura Rio de Janeiro/RJ


CONRAD EDITORA

Nintendo World

CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação
Noelly Russo
Editor Executivo
Renato Viliegas
Editor
Ronny Marinoto
Editor Assistente
Eric Araki
Revisora
Andréa Aguiar
Colaboradores
Cassiano Barbosa, Eduardo Trivella, Felipe Azevedo, Fábio Santana, Jefferson Kayo, Nicolas T. de Souza, Orlando Ortiz, Pablo Miyazawa, Renato Siqueira, (textos), Ana Franco, Cacau Labate, Eurico Kenji Sakamoto e Kelven Frank (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor
Alexandre Monti
Secretário Gráfico
William Domingos
Centro de Tratamento de Imagens
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Homero Letonai
Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira

COMERCIAL
Diretor Comercial
André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora
Luciana Eschiapati
Executivas de Contas
Vania Ribas Bernardes
Fabiana Furlan
Assistente Comercial
Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Diretor de Negócios
Décio Casadei
Gerente de Produto
Dirceu Darin
Coordenador de Marketing
Isac Guedes
Analista de Novos Projetos
Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretora Administrativo-Financeira
Ana Paula Duarte
Gerente Financeira
Solange Reis
Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico
André Jaccon
Robson Venerucchi
Artur Augusto Martins

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters
Mateus Reis e Fernando Nogueira
Surfer
Cadu Simões

NINTENDO WORLD, Edição 59, julho de 2003, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda.**

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaína Carvalho
Heloísa Scott
Fone: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP 01539-020
Aclimação – São Paulo/SP
Tel.: (11) 3346 6088
Fax: (11) 3346 6078
www.conradeditora.com.br

Impressão **Plural**
Distribuição **Dinap**

ANER


CAOS
Total
SONIC ADVENTURE DX
Director's Cut
TODAS AS EMOÇOES · MINI-GAMES EXTRAS · NOVO MODO MISSION
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
NINTENDO
GAMECUBE
SEGA
SONIC TEAM
Sega is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo, Sonic Adventure and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. Original Game ©SEGA ©SONICTEAM/SEGA, 2003. All Rights Reserved. ™, ®, and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. www.sega.com

Game Boy Player

Multiplique sua diversão!

Quer ter mais de 1.300 títulos para seu console e jogar tudo na tevê?!

Por Fabio Santana

Os jogadores fizeram a maior festa quando, em 1994, a Nintendo lançou o acessório Super Game Boy para Super NES. Ele permitia jogar todos os games do portátil monocromático na tela da TV, através do console 16-bit. Agora, nove anos depois, a Big N repete a dose em grande estilo com o Game Boy Player para GameCube.

Lançado em 23 de junho, nos EUA, o novo acessório encaixa-se na parte inferior do console cúbico, aumentando instantaneamente sua biblioteca de jogos em mais de 750%, segundo a própria Nintendo. Isso mesmo: com o GB Player você pode jogar todos os jogos de Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance – ou seja, cerca de 1.300 jogos, que ele roda tranqüilamente, já que não possui trava de região.

A instalação do acessório é simples e rápida. Você começa tirando a tampa da Hi-Speed Port, na parte inferior do GameCube, e encaixa o GB Player facilmente. Depois, é só inserir o disco de inicialização que acompanha o acessório, um cartuchinho de GB, e começar a jogatina na TV.

Você pode utilizar o Controller (inclusive o WaveBird) do GameCube (em qualquer uma das quatro entradas) ou um Game Boy Advance (ou SP), conectado ao console através do GBA Cabe. No Controller, você pode controlar a ação pelo direcional digital ou analógico, os botões A, B e Start do portátil são os mesmos no Controller e os botões Select, L e R são configuráveis na tela de opções.

Consumidor Nintendo é especial!

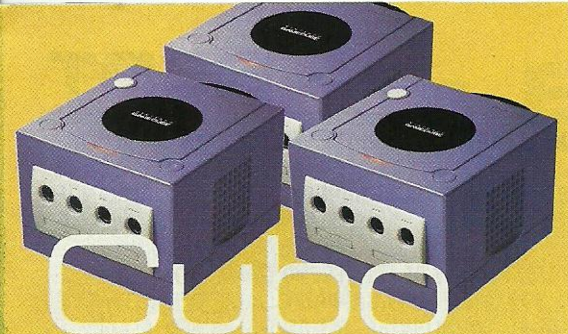
Além de todos os jogos para GB, GBC e GBA, o GB Player ainda permite utilizar o Card e-Reader para passar os Cards e habilitar games ou conteúdo exclusivo em outros jogos. Os jogos de GB e GBC rodam como se estivessem no GBA: você pode esticar a imagem para o formato Widescreen com o botão L ou manter a proporção com o botão R.

Apenas como curiosidade, quando você aperta o botão Reset do console, ele não voltará para a tela preta com o logo GC, mas sim para a tela branca do GBA.

O acessório ainda possui uma porta de expansão para você conectar outros GBAs para partidas Multiplayer. Enquanto os outros jogadores ficam na telinha portátil, você joga na TV.

Apesar de o GB Player ser capaz de rodar todos os jogos portáteis, há algumas exceções técnicas. Os jogos com sensor de movimento (como Kirby Tilt'N Tumble do GBC), por exemplo, podem até ser jogados, mas não recomendamos que você vire seu GameCube de cabeça para baixo e incline-o para controlar esses games. Outra restrição vai para os games com a função Rumble (como **Perfect Dark** do GBC), os quais a Nintendo japonesa não recomenda o uso com o GB Player (apesar de funcionarem perfeitamente, mas sem vibração no Controller, é claro).

A maior vantagem do GB Player é o preço. Se você pretende comprar o GameCube, o acessório acompanha o console gratuitamente desde seu lançamento. Se você já possui o console, o acessório pode ser adquirido separadamente por US$ 49,99 (bem abaixo dos US$ 79,99 do GBA ou dos US$ 99,99 do GBA SP). Agora, se você já tem o GameCube e um GBA, pode comprar o GB Player pelo prazer de jogar na TV sem gastar pilhas ou recarregar baterias. Nos EUA, a novidade está disponível apenas na cor preta, enquanto os felizes japoneses podem escolher entre azul, laranja, preto e prata.



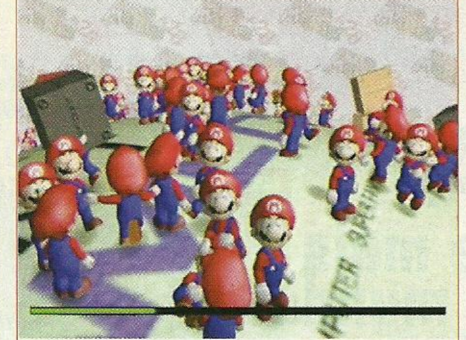
Cubo mais barato nos States

Se você estava esperando uma grande chance para conseguir um Cubo, então esta é a sua oportunidade. Além de todos os anúncios sobre os lançamentos nos States durante a E3, a Nintendo of America divulgou que, a partir do dia 23 de junho, estará disponível no mercado um pacote especialíssimo: GameCube, juntamente com o Game Boy Player – o periférico do 128-bit que permite jogar na tela da sua TV uma infinidade de jogos de GB e GBA já lançados –, pela bagatela de 149,99 doletas! Isso mesmo, o pacote sai pelo mesmo preço do console convencional! No Japão acontece o mesmo: por 18.900 ienes você compra um Cubo com o GBA Player.
Vamos esperar que não demore para essa maravilha aparecer por aqui.

Cubo2 mais próximo do que imaginamos

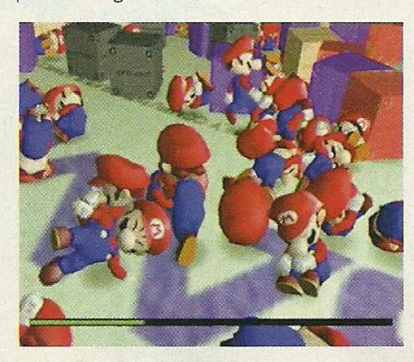
Em uma entrevista para uma revista francesa, Yasuhiro Minagawa, o acessor de imprensa da Nintendo japonesa deixou escapar algumas informações que podem alegrar aos Nintendistas de plantão. Mais uma vez ele desmentiu todos os boatos sobre a Nintendo estar planejando abandonar o mercado de consoles e se dedicar inteiramente à produção de games para diversas plataformas. "Nunca perdemos dinheiro com nossos videogames. Mesmo em momentos difíceis, tivemos retorno de nossos fãs e dos fãs de nossas franquias. Além disso, temos mais experiência que todas as outras, e somos capazes de criar personagens como ninguém mais consegue". Para comprovar isso, Minagawa afirmou "Nossa próxima plataforma já está sendo desenvolvida. Da última vez, chegamos 18 meses depois do Playstation 2. Da próxima, vamos lançar nosso novo console ao mesmo tempo!"


Yasuhiro Minagawa



Surpresas de Mario 128

A edição de junho da publicação japonesa Nintendo Dream trouxe uma boa notícia para os fãs de Mario decepcionados com **Mario Sunshine**. Em uma entrevista exclusiva com executivos da Big N, a matéria revelou que, ao contrário do que muitos acreditavam, **Sunshine** não era **Mario 128**; o game, em si, está em fase de produção para o Cubo da Nintendo. Segundo o próprio Shigeru Miyamoto, pai de Mario, o game trará uma renovação que já não se via há tempos, não apenas na série **Mario**, mas nos jogos de videogame em geral. Quando perguntados do porquê o game não ter dado as caras na última edição da E3, a resposta foi bem ácida: "o game ainda está em fase de desenvolvimento, e levaremos um tempo para que ele esteja pronto. Temíamos que a idéia de **Mario 128** fosse copiada por outras produtoras, e lançada antes do tempo, acabando em algo malfeito, como aconteceu com alguns de nossos jogos".
Na entrevista, foi confirmado que este ano não teremos uma edição da **Nintendo Space World** (Shoshinkai, uma das feiras mais tradicionais do Japão, exclusiva da Nintendo), mas podemos esperar eventos especiais para o segundo semestre do ano.



Por **Pablo Miyazawa**

Túnel do **tempo**

Há uns dias, fiz uma limpeza no meu armário e encontrei uma porção de games antigos. Bateu uma saudade de tempos que não voltam, quando os jogos vinham em cartuchões e os joysticks tinham menos de três botões. Resolvi relembrar os games que eu adoraria jogar novamente. Todos foram lançados há mais de dez anos para o NES ou o Game Boy, e é possível que você jamais tenha ouvido falar de alguns. Mas nunca é tarde para ir atrás...

Ninja Gaiden II (Tecmo/NES)
É, jogo difícil! Sofri para passar da primeira fase. Confesso que continuo tendo dificuldade com games de plataforma...

Totally Rad (Jaleco/NES)
Não havia nada de especial à primeira vista, mas quanto mais se jogava, mais surpresas surgiam. Uma pérola em meio a muitos clones do **Super Mario**.

Teenage Mutant Ninja Turtles (Konami/NES)
Todo mundo prefere o "Arcade Game", mas este dá de dez. Cheio de segredos e com uma história complicada, fazia justiça à imagem cool que as Tartarugas tinham antes de virarem mania.

Tetris (Nintendo/GB)
A tela do meu velho GB está mais riscada que calça de veludo, mas não me importo: jogo até hoje, com fones de ouvido e tudo.

Arkanoid (Taito/NES)
O primo mais novo do Pong é viciante como poucas coisas na vida. Não sei se é por sua simplicidade ou pela música repetitiva. Deve ser por tudo ao mesmo tempo.

River City Ransom (Technos/NES)
Os jogadores brigam com gangues enquanto comem sushi para recarregar as energias: um enredo desses não podia mesmo ser levado a sério.

Déja Vu e Shadowgate (Kemco/NES)
Para muita gente, são jogos chatíssimos. Para mim, são duas das melhores histórias já escritas para um videogame.

Rad Racer (Square/NES)
O mais bacana jogo de corrida do NES vinha até com um óculos 3D de brinde. Inesquecível.

Mike Tyson's Punch-Out (Nintendo/NES)
Boxe é um esporte? Se for, este foi o melhor game do gênero, lançado para o NES. Fim de papo.

Concordou? Discordou? Escreva para pablo@conradeditora.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

GBA SP é o console mais vendido no mundo!

Não podia dar outra: com o lançamento da nova versão do portátil mais famoso do planeta, a Nintendo volta ao topo da lista de consoles mais vendidos. No Japão, o Game Boy Advance SP foi lançado no começo do ano e, de lá pra cá se manteve no topo do ranking, somando mais de um milhão e cem unidades vendidas, desde o lançamento. Só no mês de junho, mais de 200 mil jogadores adquiriram o portátil. O GBA normal também continua forte: ocupa o terceiro lugar, com mais de 900 mil cópias vendidas, desde o começo de 2003. O Cubo vem logo em seguida, com 300 mil.
Nos States, o sucesso é ainda mais assustador. Lançado somente em março, o portátil de luz própria já alcançou a marca de 1,1 milhão de unidades vendidas em pouco mais de dois meses! Com esses números, é quase como se um GBA SP fosse vendido por minuto, 24 horas por dia, sete dias por semana desde sua estréia.
E para comemorar esse sucesso, a NoA pretende lançar dia 8 de agosto mais duas novas versões do console, a Flame Red e a Onyx Black. E dá-lhe Big N!



THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM JUNHO DE 2003

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER GAMECUBE
WARIO WORLD GAMECUBE
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW GAME BOY ADVANCE
ENTER THE MATRIX GAMECUBE
HULK GAMECUBE
BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND GAME BOY ADVANCE
POKÉMON RUBY/SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION GAME BOY ADVANCE
DONKEY KONG COUNTRY GAME BOY ADVANCE
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT GAMECUBE

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE **NW**

MARIO KART: DOUBLE DASH!! GAMECUBE
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME GAMECUBE
METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES GAMECUBE
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES GAMECUBE
F-ZERO GC GAMECUBE
RESIDENT EVIL 4 GAMECUBE
MARIO 128 GAMECUBE
SWORD OF MANA GAME BOY ADVANCE
METROID: ZERO MISSION GAME BOY ADVANCE
METROID PRIME 2 GAMECUBE

CALENDÁRIO NINTENDO 2003



julho/agosto

Aquaman: Battle for Atlantis
Army Men: Sarge's War
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
Charlie's Angels
Dinotopia: The Sunstone Odyssey
F-Zero GX
Gladius
Grooverider: Slot Car Thunder
Haven: Call of the King
High Heat Baseball 2004
Madden NFL 2004
Mario Golf: Toadstool Tour
Motor Trend Presents Lotus Challenge
NCAA Football 2004
Soul Calibur II Namco
The Italian Job
The Powerpuff Girls: Rlish Rampage – Pickled Edition
XGRA

julho/agosto

Cartoon Network Speedway
Freekstyle
Gem Smashers
High Heat Baseball 2004
Madden NFL 2004
Monster Truck Madness 2.0
Mortal Kombat Tournament Edition
Pokemon Pinball
Quad Desert Fury
Road Rash: Jailbreak
Spy Kids 3

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game:
Pokémon Ruby & Sapphire (Game Boy Advance)
Prêmio para o vencedor:
Uma camiseta exclusiva Nintendo World
Envie suas cartas até:
25 de julho de 2003
Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Que item você recebe dos irmãos Sootopolis após quebrar o recorde do tamanho dos Shroomishs e Barboachs?**
2. **Em que cidade você troca um Corsola por uma Bellossom?**
3. **Quantos andares possui o Sky Pillar, a torre que guarda Rayquaza?**
4. **Quem lhe entrega o item Go-Gogles?**
5. **Qual é o nome dos guardiões exclusivos de cada versão?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO POKÉMON RUBY & SAPPHIRE REVISTA NINTENDO WORLD** CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

Respostas do Questiomario Super Mario Sunshine: 1. FLUDD, 2. 120 Shines, 3. Passar férias, 4. Bowser, 5. 240
Vencedora: Bianca Gomes L. da Rocha, Brasília / DF

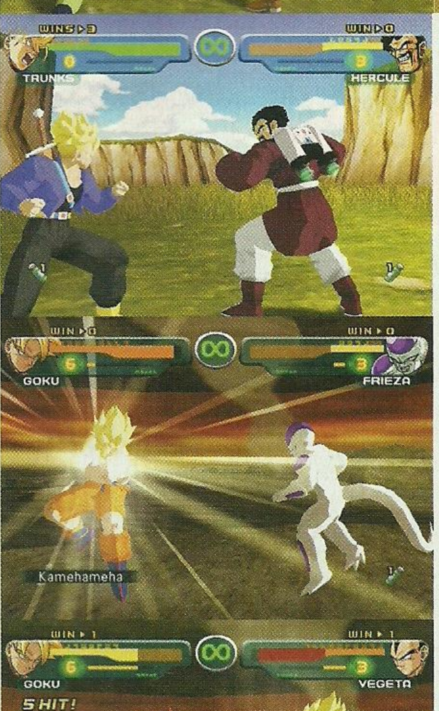
FÓRUM

O que você achou do desempenho da Nintendo na E3 2003?
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail para pergunta@nintendoworld.com.br. As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

Novo game de Dragon Ball Z anunciado!







Goku e companhia voltam a arrasar no GBA e Gamecube!

Os felizes proprietários do GBA fãs de **Dragon Ball** não deviam estar tão contentes assim. Com o lançamento nada agradável do projeto de RPG **Legacy of Goku**, a Atari prepara o primeiro jogo de luta com os Guerreiros Z para o portátil. **Dragon Ball Z: Taiketsu** promete trazer as batalhas arrasadoras do anime para as telinhas, com direito a magias, vôos e muito mais. Só um problema: o game está sendo desenvolvido pela mesma equipe responsável pelos dois semi-RPGs, a Beverly Studio...

Apesar disso, a softhouse está bastante confiante no sucesso do game. A responsável pelo marketing da Beverly Studio, Nancy McIntyre, afirma que "estamos muito felizes com a adição de **Taiketsu** à coleção de jogos top de linha (!?!) baseados em **DBZ**, e contentes em dar aos fãs jogos de luta explosivos". Esteja a mulher maluca ou não, você poderá jogar com Goku, Gohan, Cell, Piccolo, Vegeta e companhia.

E os fãs de **Dragon Ball** que só têm o Cubo não precisam se desesperar: a DIMPS, estúdio responsável por **Dragon Ball Z: Budokai**, anunciou estar trabalhando em uma conversão para o Cubo do game de luta que vendeu mais de 3,5 milhões pelo mundo. O game trará os principais personagens das sagas, Vegeta, Cell e Boo, com gráficos poligonais e em Cell Shading – que dá uma cara de anime a todos os personagens. A previsão para a chegada do título é outubro de 2003. É esperar para ver!



N-BITS

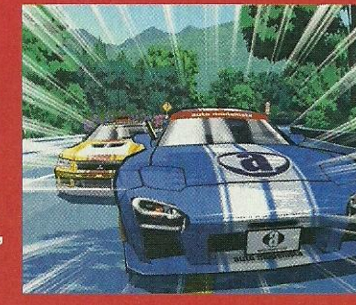
A Nintendo anunciou na renomada revista japonesa de games Dengeki que ela está trabalhando num RPG de Pokémon **para o Cubo. Não se sabe ainda a relação que o game terá com os demais jogos da série para o console e para o GBA, nem se será esse ou** Pokémon Colosseum **que terá o suporte online.**

Para comemorar os 20 anos de aniversário do Famicom (NES, o nosso Nintendinho), a Nintendo of Japan planeja lançar, este ano, uma versão de colecionador do console clássico, na cor dourada. Será que uma raridade dessas aparecerá por aqui também?

Os planos da Big N para 2003 são bem claros: vender seis milhões de Cubos por todo o mundo. Em 2002, a empresa faturou com a venda de mais de 5,76 milhões de consoles pelo globo.

Mais uma ótima notícia para os fãs de RPGs: a Monolith, responsável por jogos incríveis como Xenogears **e** Xenosaga**, anunciou estar desenvolvendo um RPG de proporções épicas para o GameCube, a ser lançado até o final do ano.**

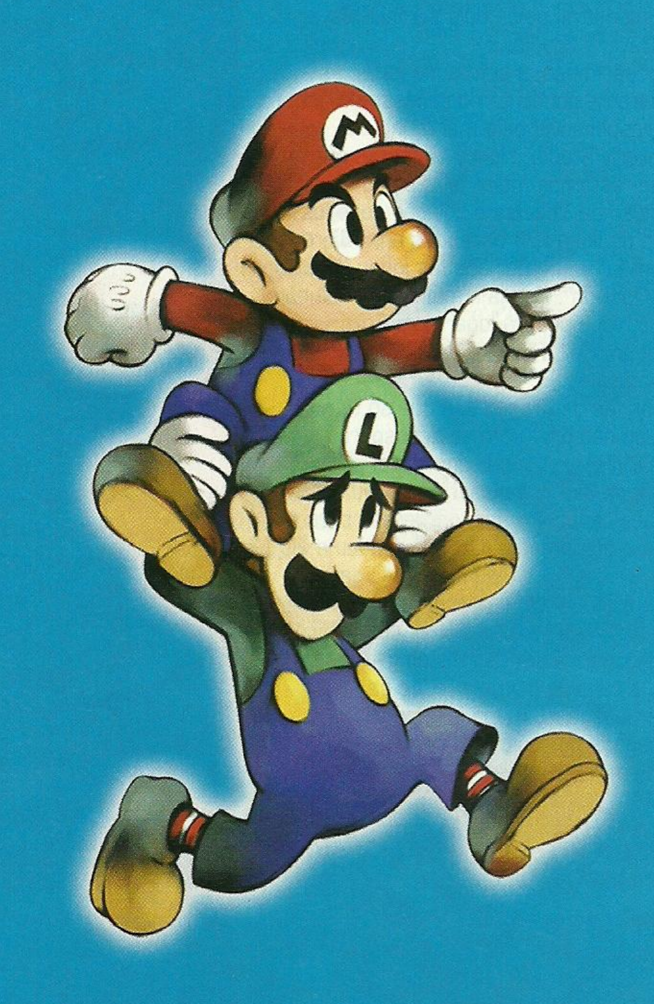
Sentindo a falta de bons jogos de corrida? Então espere por Auto Modelista US-Tunned**, jogo de corrida da Capcom que traz gráficos em Cell Shading, os mesmos de** Wind Waker**. A versão Cubo trará diversas inovações em relação ao game lançado para o Playstation 2. Serão três novas pistas, nove carros inéditos e uma AI aprimorada, para um maior nível de dificuldade.**



Acompanhando o lançamento de Tales of Symphonia**, no Japão, a Nintendo lançará uma versão especial e limitada do Cube, na cor verde metálico e com a imagem de Lloyd, o personagem principal do game na tampa.**

Na onda de Cubos especiais, a Square anunciou que seu Final Fantasy Crystal Chronicles **também terá uma versão especial e limitada, toda branca, com o logo do jogo impresso na tampa do console. A versão só estará disponível para quem reservar o game, e também inclui no pacote um GBA Player, o joystick e um Memory Card com nome do jogo.**

Para completar a lista de relíquias para os colecionadores Nintendistas, a Capcom lançará no dia 8 de agosto uma coletânea especial com todas as versões de Resident Evil **lançadas até hoje para o Cubo. O pacote inclui os jogos** Resident Evil Ø, 1, 2, 3, **e** Code Veronica**, além de dois pequenos arquivos de anotação, batizados de Wesker's Report, que contam todos os detalhes da série pela visão do vilão Albert Wesker. Mais uma vez, somente no Japão, por enquanto.**



O exército de Orange Star e seus aliados combatem as forças de um misterioso tirano no segundo capítulo da série para o Game Boy Advance!

ADVANCE WARS 2 BLACK HOLE RISING

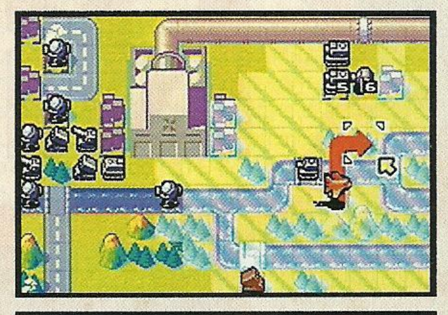
Comande seu exército na conquista de territórios

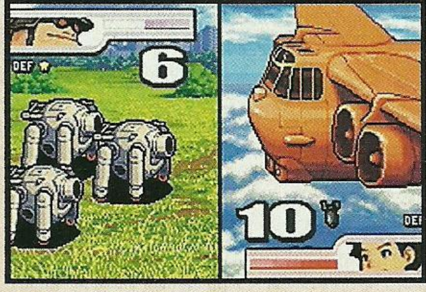
A PAZ FOI QUEBRADA!

Já faz um bom tempo que o exército da Orange Star participou da guerra em Cosmo Land. Foram desenvolvidas novas unidades, fortes alianças foram estabelecidas e novos COs (Commander Officers, os Comandantes de cada exército) foram recrutados. Entretanto, a paz não dura muito num mundo como Wars World – o exército Black Hole emergiu em Macro Land para fazer oposição ao Orange Star e seus aliados.

WARS WORLD PAPER

BLACK HOLE COMING AGAIN!

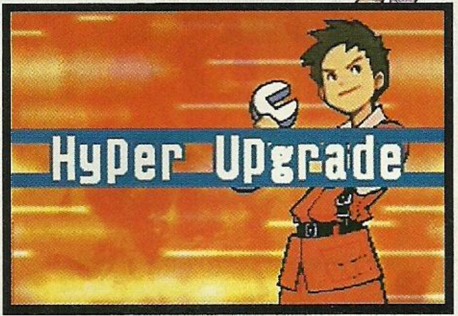




MONTANHAS DE NOVIDADES



Orange Star e seus aliados desenvolveram novas unidades e poderes para seus COs em ritmo de preparação para novas guerras. Mas nem pense que eles são os únicos: o exército de Black Hole também tem vários novos truques na cartola.



DOIS NÍVEIS DE CO POWER

Todos os COs agora possuem não apenas uma, mas duas habilidades que podem ser usadas durante uma batalha: o CO Power e o CO Super Power. A barra de energia vai se enchendo gradativamente durante um combate. Você pode usar o CO Power quando as estrelas pequenas estiverem cheias, e um CO Super Power quando todas as estrelas estiverem completas.

ESCOLHA UM CO

Andy

Andy é um comandante com habilidades equilibradas e um CO Super Power incrivelmente útil: ele pode recuperar parcialmente a energia de todas as unidades que foram atingidas. Com o poder de Andy, as unidades que você tem durarão mais tempo e você poderá guardar forças para unidades mais poderosas.



Sami

As unidades de infantaria de Sami são seu ponto forte. Se você conseguir usar seu CO Super Power, você pode usá-lo para chegar a um território neutro rapidamente e capturar cidades ou silos em uma única jogada. O ataque de Sami é mais fraco que os outros COs, mas ninguém se compara a ela em velocidade.

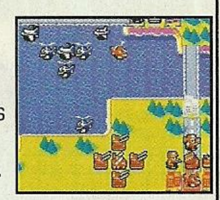
Max

Se é força bruta o que você procura, então Max é a sua escolha. O poder de ataque de suas tropas faz dele um CO formidável. Possui potentes helicópteros de batalha e poder extra com unidades de fogo direto. Você pode ter maior poder de ataque com seu CO Super Power, mas ele tem ataques e movimentos menores.

NEOTANKS



Neotanks são as unidades de combate terrestre mais poderosas, porém, as mais caras. Você pode construir Neotanks depois de descobrir os planos de design do tanque, após da missão Andy's Time.



SILOS DE MÍSSEIS



Aparecem em alguns mapas e são unidades neutras. Todos os silos de mísseis contêm um míssil com o qual você pode atingir seu inimigo ao colocar uma Infantary ou Mech dentro do silo.



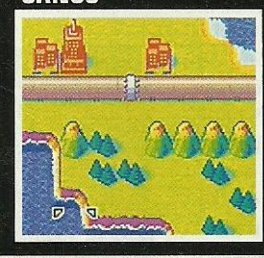
BLACK CANNONS E MINICANNONS



Quem jogou o primeiro game sabe que o exército Black Hole gosta muito de usar canhões. Dois tipos deles aparecem no modo Campaign – os Black Cannons e os Minicannons. Todos são suscetíveis a ataques.



CANOS



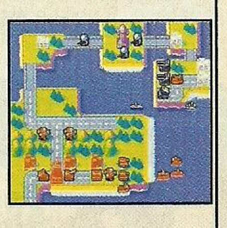
Os canos fornecem combustível às instalações de Black Hole. Nenhuma unidade pode mover os canos do lugar, mas podem atacá-los. Destruir um cano, às vezes, pode sabotar toda uma instalação!



LASERS



Lasers são unidades exclusivas do exército de Black Hole que emitem raios poderosos em quatro direções. Lasers têm munição ilimitada e detonarão tudo o que estiver em seu caminho. Eles aparecem somente no modo Campaign.



MODO HARD CAMPAIGN

Depois de terminar o modo Campaign convencional, você pode comprar o modo Hard Campaign por 1.000 créditos, na Hachi's Battle Map Shop. O modo Hard Campaign contém mais unidades no mapa e algumas missões exclusivas.

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: estratégia
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: julho de 2003

SOULCALIBUR II

GameCube ganha um impecável game de luta

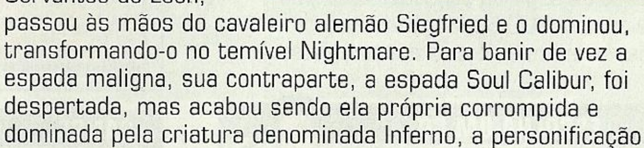
É difícil encontrar alguém que não conheça a série **Soul**. E não é para menos: seu primeiro episódio, **Soul Edge**, criado no final de 1996, derrubou toda a concorrência e acabou tendo um sucesso comparável ao de **Virtua Fighter** e **Tekken**, os hits da época. Sucesso explicável. Afinal, apesar de possuir personagens poligonais utilizando armas brancas para se degladiar da mesma forma que seu principal concorrente, o título contava ainda com uma jogabilidade perfeita para jogos 3D.

De lá pra cá, **Soul Calibur** deu as caras como segundo episódio e deixou todos surpresos por sua capacidade gráfica – foi o primeiro a utilizar todos os recursos do falecido Dreamcast – e modos de jogo viciantes. Desnecessário dizer que foi um sucesso avassalador, que o colocou entre as três maiores séries de luta 3D do século. Só agora, quatro anos depois, que **Soul Calibur 2** aparece. E para a alegria dos nintendistas, para o GameCube!



A Espada Sagrada dominada

A situação não é das mais bonitas no planeta. Soul Edge, a espada profana de Cervantes de Leon, passou às mãos do cavaleiro alemão Siegfried e o dominou, transformando-o no temível Nightmare. Para banir de vez a espada maligna, sua contraparte, a espada Soul Calibur, foi despertada, mas acabou sendo ela própria corrompida e dominada pela criatura denominada Inferno, a personificação da maldade da Soul Edge. Agora, com Inferno espalhando a destruição, novamente os guerreiros se erguem. Alguns movidos por vinganças, outros pelo desejo de liberdade ou justiça, mas todos com seus destinos amarrados às espadas malignas.







TODOS OS LUTADORES DO MUNDO

ASTAROTH
Idade: desconhecida
Arma: machado de duas mãos
País de origem: desconhecido

CASSANDRA
Idade: 21
Arma: Omega Sword e Nemea Shield
País de origem: Grécia, Império Otomano

CERVANTES
Idade: 48 (antes de ser dominado pela Soul Edge)
Arma: Soul Edge Fêmea e Nirvana
País de origem: Espanha

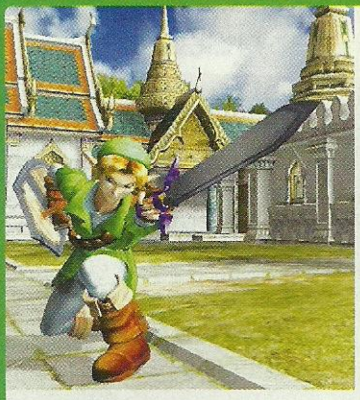
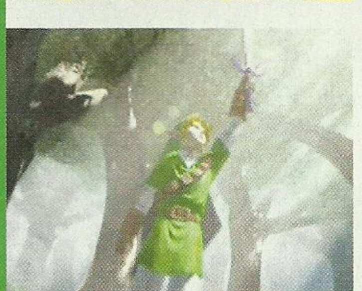
MITSURUGI
Idade: 29
Arma: Katana
País de origem: Japão



KILIK
Idade: 23
Arma: bastão sagrado Kali Yuga
País de origem: Império Ming

CHARADE
Idade: desconhecida
Arma: todas
País de origem: desconhecido

XIANG HUA
Idade: 20
Arma: espada chinesa
País de origem: Ling-Sheng Su

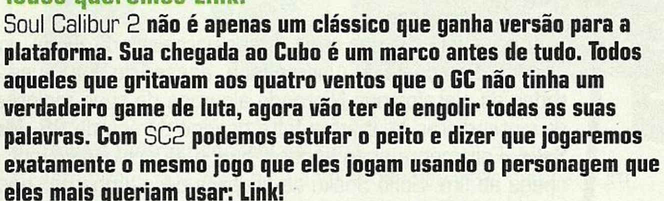







LINK

Idade: ?
Arma: Master Sword
País de origem: Hyrule



Todos queremos Link!

Soul Calibur 2 não é apenas um clássico que ganha versão para a plataforma. Sua chegada ao Cubo é um marco antes de tudo. Todos aqueles que gritavam aos quatro ventos que o GC não tinha um verdadeiro game de luta, agora vão ter de engolir todas as suas palavras. Com SC2 podemos estufar o peito e dizer que jogaremos exatamente o mesmo jogo que eles jogam usando o personagem que eles mais queriam usar: Link!

Isso mesmo: o primeiro personagem da Nintendo a vender mais de um milhão de jogos dá as caras como personagem exclusivo do Cubo. Ao contrário de Heihachi e Spawn, os exclusivos das demais versões, Link parece ter nascido para encarar, de igual para igual, Mitsurugi e companhia. Mostrando que a Master Sword não fica atrás, em poder, de nenhuma Soul Calibur, Link dá um show de habilidade com espadadas, golpes com o Hook Shot, bombas e muito mais.

Não é à toa que mesmo os proprietários das versões para os outros consoles se perguntem tanto se o Hylian está disponível em seus jogos.

Modos para dar e vender

A versão caseira de **SC2** trará, não apenas personagens exclusivos, mas também uma série de modos não encontrados no Arcade. À medida que você for terminando o jogo com os personagens disponíveis, mais opções serão liberadas. Você terá à sua disposição uma galeria com todas as ilustrações e imagens, em CG, dos personagens, bem como fichas com dados completos de cada lutador. Terá também modos como o Time Attack, em que você deve terminar o jogo no menor tempo possível, e disputas entre times.



Mas o destaque mesmo fica por conta do Weapon Master Mode. Trata-se de um modo em que você escolhe seu personagem e deve seguir sua história, passando por diversos pontos da Europa atrás das espadas malignas. Nada de mais, não fosse por um detalhe: a cada oponente vencido, você recebe grana e pontos de experiência. A primeira libera personagens exclusivos para o jogo, além de cenários e elementos para as galerias.



A grana é usada para comprar uma infinidade de extras, como armas e apresentações de personagens, além de novas roupas. Cada arma tem sua própria característica, como causar dano, mesmo na defesa, mandar os oponentes mais longe quando derrubados ou recarregar aos poucos a energia do usuário – fator que adiciona uma série de estratégias a cada combate. Ⓝ

Publisher: Namco
Desenvolvimento: Namco
Gênero: luta
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos
Lançamento: julho de 2003

MAXI
Idade: 28
Arma: Nunchaku
País de origem: Reino de Ryukyu

NIGHTMARE
Idade: desconhecida
Arma: Soul Edge Macho
País de origem: Alemanha

RAPHAEL
Idade: 32
Arma: Florete
País de origem: França

TARIN
Idade: 15
Arma: Tonfas
País de origem: Índia

TAKI
Idade: 29
Arma: Ninja-to
País de origem: Japão

VOLDO
Idade: 50
Arma: Katares
País de origem: Itália

YOSHIMITSU
Idade: desconhecida
Arma: Katana
País de origem: Japão

YUNSUNG
Idade: 18
Arma: espada chinesa
País de origem: Coréia

NECRID
Idade: desconhecida
Arma: amuleto mágico
País de origem: desconhecido

SOPHTIA
Idade: ?
Arma: Omega Sword e Nemea Shield
País de origem: Grécia, Império Otomano

IVY
Idade: 32
Arma: espada-chicote Valentine
País de origem: Império Inglês

SEUNG MINA
Idade: ?
Arma: Naginata
País de origem: China

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

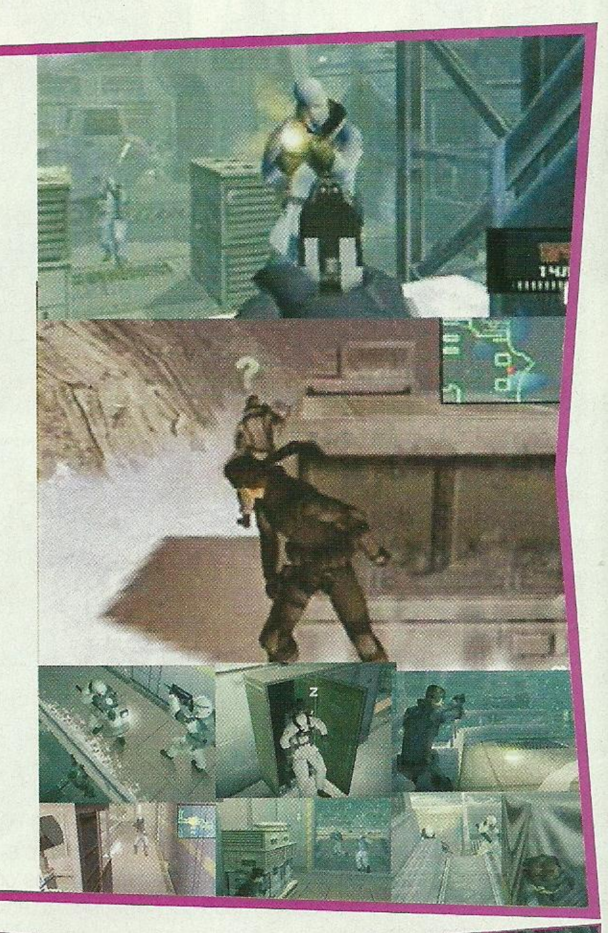


Konami/Novembro

A Konami foi uma das mais fortes parceiras da Big N, mesmo nos últimos dias do N64. Ainda assim, apesar da softhouse trazer para todas as plataformas Nintendo algumas de suas maiores franquias, os nintendistas sentiam a falta do jogo do ano de 98, **Metal Gear Solid**. Felizmente essa espera, que já se prolongava por cinco anos, chega ao fim. Solid Snake se prepara para embarcar nos mares do GameCube! E a espera valeu a pena: **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** será um remake do **MGS** original, com uma infinidade de inovações exclusivas do Cubo.

Em **TTS** você revive o desafio de Solid Snake ao invadir a ilha de Shadow Moses, onde seu antigo grupo de operações, o Fox Hound, se rebelou e ameaça lançar uma bomba nuclear sobre os Estados Unidos. Enviado sozinho, Snake deve acabar com a ameaça nuclear, derrotar seus antigos companheiros e, de quebra, derrubar o mais novo protótipo do Metal Gear, a versão Rex. O game herda diversos elementos que estrearam no segundo **MGS**, como a possibilidade de acessar a visão em primeira pessoa para ter um melhor panorama da situação, esconder suas vítimas em armários para evitar que reforços apareçam e até mesmo despistar perseguidores se pendurando na borda de plataformas.

Isso sem contar os novos elementos adicionados à trama, tapando os pequenos buracos deixados para trás, e os gráficos com texturas totalmente novas, em alta resolução. Todos os modelos receberam mais detalhes e, pelas novas imagens, é possível ver o cuidado que a Konami está tendo com esta versão.



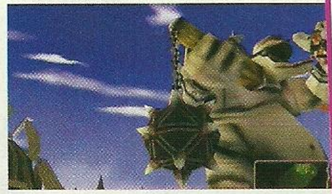
Goblin Commander: Unleash the Horde



Jaleco Entertainment/Setembro de 2003

Tudo bem, as softhouses já extraíram tudo o que tinham de extrair dos jogos de estratégia em tempo real. Você já deve ter jogado com romanos, ogros, elfos e soldados russos. Por outro lado, **Goblin Commander** promete revitalizar o gênero com muito bom humor e alguns sistemas inovadores. Desenvolvido pelos irmãos Millar – criadores de clássicos como **Diablo** e **Warcraft** –, aqui você é o líder de uma tribo de criaturinhas conhecidas como Goblins e deve guiar seus "homens" à vitória sobre as outras facções. E, oras, vocês são goblins! Nada de criar instalações, construir centros de treinamento para os soldados ou coisas do gênero. Aqui você deve invadir fábricas, tomar plantações e afugentar os moradores locais para poder se aproveitar de tudo o que já foi construído.









I-Ninja

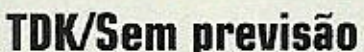


Namco/Novembro de 2003

Não é apenas de **Shinobi** e **Ninja Gaiden** que vivemos. E enquanto as outras softhouses se armam numa corrida para inovar gêneros antigos, a Namco anuncia um bom e velho game de plataforma. Você é um garoto chamado Ninja – sim, é esse mesmo o seu nome – que matou o líder de seu clã. Como punição, é arremessado ao mundo das sombras e deve atravessar cinco infernos para poder expiar seus crimes e voltar ao mundo mortal. Para isso, você conta com habilidades como correr pelas paredes, arremessar shurikens e cortar inimigos ao meio com sua espada. Isso tudo não seria nada inovador não fosse o ninja que você controla: uma coisinha cabeçuda em com corpinho achatado. Infantil? Pelo que a Namco promete, nem de longe.





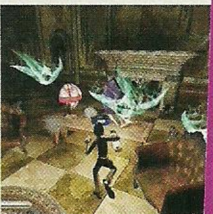


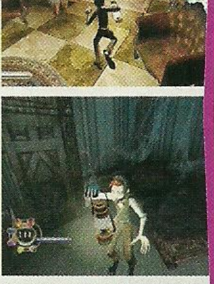
The Haunted Mansion

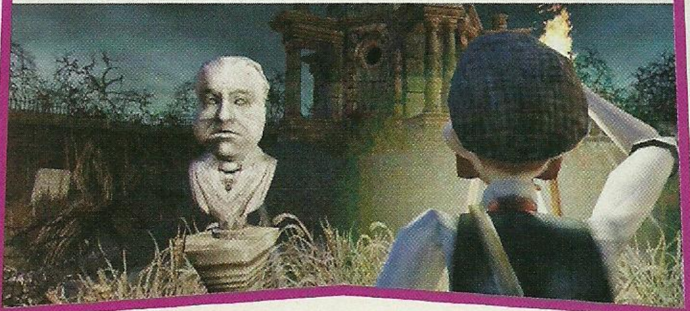
TDK/Sem previsão

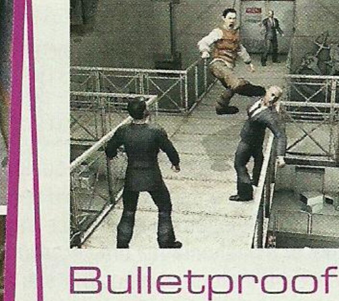
"A casa mal-assombrada" é uma das mais famosas atrações da Dineylândia. Lá, você se vê às voltas com uma casa assombrada por 999 espíritos com problemas não resolvidos neste mundo, e levam os visitantes à loucura com os sustos. Tanto que o brinquedo está redendo um filme para os cinemas e, como você já deve ter imaginado, um jogo para GameCube. Você tem de entrar no casarão, descobrir cada um dos espíritos e seus problemas para encontrar uma solução que os faça descansar em paz. Por se tratar de uma co-produção da Disney, não podemos esperar um jogo realmente assustador, mesmo com todo potencial. É esperar para ver.













Bulletproof Monk

Empire Interactive/Final de 2003

Tem filmes que você olha e sabe que vão virar games. "Um monge à prova de balas" é um exemplo disso. Um filme com um monge sem nome, dono de habilidades de tirar o fôlego à procura de um sucessor é um enredo perfeito para qualquer game de ação. Aqui você é o guardião do Scroll of the Ultimate, manuscritos que guardam os segredos do poder absoluto dado a um ser humano, e deve evitar que caia em mãos erradas. Se os produtores cumprirem a promessa de trazer a mesma ação frenética das seqüências de luta do filme, já é garantia de um game de ação de primeira linha. É ver para crer.

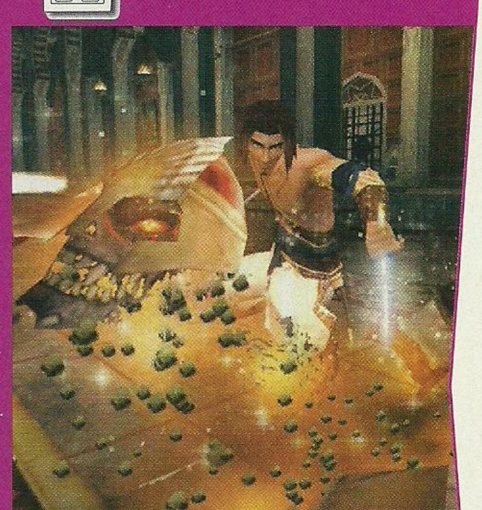




Prince of Persia: The Sands of Time

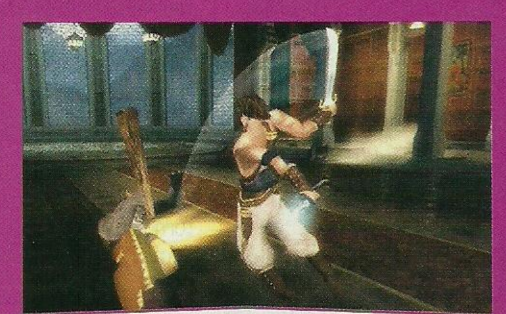
UbiSoft/Final de 2003

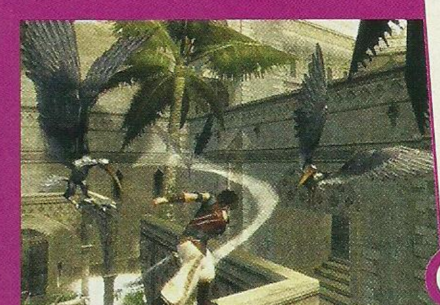
É difícil encontrar entre os micreiros veteranos alguém que não tenha jogado **Prince of Persia**. O jogo foi hit no final dos anos 80 e vendeu mais de dois milhões de cópias numa época em que computador era artigo de luxo. De lá pra cá, mais dois foram lançados. **Prince 3D**, o último a dar as caras, foi um fiasco deprimente com comandos falhos e ação travada. Não é de se estranhar que algumas pessoas torçam o nariz para a notícia de que um novo Prince está sendo produzido – teme-se ver um clássico assassinado novamente. Mas, ao contrário das expectativas, **Sands of Time** impressiona cada vez mais.



Desenvolvido pela equipe criadora de **Splinter Cell** e tendo no time o próprio Jordan Mechner, criador do Prince original, **SoT** surpreende em diversos pontos. O mais notável é a capacidade gráfica, com cortinas esvoaçantes que colidem realisticamente com os personagens, partículas de areia soltas ao vento e efeitos de luz e sombra na medida certa em cada ambiente. O enredo também inova: um sultão, buscando poder, quebra a Ampulheta do Tempo e liberta, no mundo, o mal de épocas imemoriais. Você, com suas habilidades acrobáticas e de combate, deve recolher as areias e levar as criaturas à prisão. Um dos sistemas mais interessantes é o uso das areias do tempo para realizar algumas mudanças temporais. Você pode retroceder dez segundos para corrigir erros realizados, pode acelerar ou reduzir a velocidade do tempo para combates no estilo Matrix, ou mesmo ter visões de como será o futuro. Será que isso tudo será suficiente para ressuscitar **Prince of Persia**? Só o tempo dirá...







PREVIEW

Tales of Symphonia



Namco/Agosto (Japão)

A série **Tales** é componente obrigatório do Top 10 de qualquer RPGista que se preze. Mesmo que apenas **Tales of Destiny** e **Eternia** tenham chegado ao Ocidente, a saga conseguiu reunir legiões de fãs por todo o planeta. Agora, a Namco aposta alto na Nintendo ao desenvolver a continuação de sua maior saga de RPG para o Cubo. E pelo pé que anda a produção, os fãs não vão se decepcionar. **Tales of Symphonia** faz um retorno ao mundo das Swordians e de Daos, agora totalmente 3D. Você encarna Lloyd, um garoto de 17 anos que acompanha sua amiga de infância, Collet, na tentativa de salvar o planeta da destruição. Apesar de o enredo parecer básico, os produtores prometem reviravoltas impressionantes no decorrer da aventura, dignas de toda a série.

As batalhas prometem revolucionar o conceito de combate ao utilizar o Multi Linear Motion Battle System, a evolução do LMBS. Aqui você entra em seqüências de batalha, controla seus personagens como em um jogo de luta, com combos, contra-ataques e tudo mais, mas em diferentes planos de ação (mais próximo da tela, mais distante, no meio...).

Os personagens são poligonais e utilizam a tecnologia Cel Shading de texturização, deixando tudo com ar de anime.

Para completar a ambientação, o título terá duas músicas-tema, no melhor estilo **Final Fantasy**, ambas cantadas por artistas pop de renome no Japão.

ToS virá em dois miniDVDs e terá tratamento de gala no lançamento: a Namco colocará no mercado japonês uma versão **Tales of** para Cubo, verde metálico com o desenho de Lloyd na tampa do console.



Tales of Phantasia



Namco/Agosto (Japão)

A Namco deixará os felizes proprietários do GBA ainda mais contentes. Além de **Symphonia**, o 32-bit portátil receberá, em agosto, uma versão de **Tales of Phantasia**, jogo que deu origem a toda a série. O game revolucionou sua época por quebrar a tendência de batalhas por turnos nos RPGs e, junto com **Star Ocean**, adotou combates à la **Street Fighter**. **ToP Advance** corresponde à última versão atualizada pela Namco, em 2001, já com personagens exclusivos, como a ninja Susume, que não estavam presentes no original para SNES. A versão ainda inclui a música de abertura original, "The Dream Will not Die", cantada e interpretada pela artista pop Yukari Yoshida.



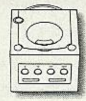








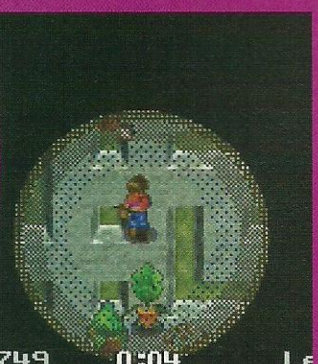
Tengai Makyou 2: Manjimaru



Hudson/Setembro (Japão)

E dá-lhe RPGs para o Cubo! Além de **Tales of**, outra saga que retorna aos consoles Nintendo é **Tengai Makyou**. Estranhou o nome? Pois é. Esta série nunca chegou, de fato, ao Ocidente, apesar de ter alcançado um sucesso bastante considerável do outro lado do mundo. **Tengai 2** é o remake do jogo original de 1992, com gráficos totalmente refeitos em 3D e com seqüências de anime no decorrer da aventura. O jogo utiliza o sistema de combate clássico por turnos, mas a softhouse promete adicionar elementos exclusivos, como detalhes no enredo e Side Quests para totalizar mais de 100 horas de jogo.







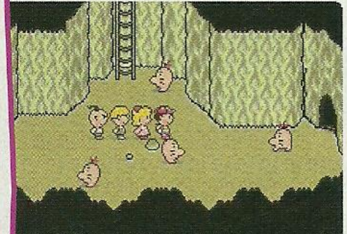
Monster Hunter

Contraband Entertainment/Sem previsão

Os veteranos devem conhecer o nome Scott Campbell. Responsável por clássicos como **Myth** e **Fallout**, o programador resolveu criar seu próprio estúdio e se divertir desenvolvendo jogos em seu tempo livre. Talvez por essa natureza despreocupada é que **Monster Hunter** parece ser tão desleixado. Os gráficos são típicos de games da era 8-bit, sem polígonos, animações complexas ou outros detalhes. Você é um guerreiro que deve atravessar labirintos cada vez maiores, recolhendo armas e outros equipamentos para enfrentar os inimigos que aparecem aqui e ali. O game foi distribuído em rede para usuários de Mac e PC e, por incrível que pareça, foi uma pequena mania que atingiu um sucesso considerável. Vamos ver se a versão GBA emplaca da mesma forma...









Earthbound 1 + 2

Nintendo/Agosto (Japão)

O GBA está se mostrando o melhor console para amantes de RPG. Agora é a vez de um dos mais clássicos RPGs da Nintendo chegar ao portátil. **Mother** foi lançado para o Famicom em 1989, e nunca viu o nascer do sol deste lado do globo. **Mother 2** chegou aqui com o nome de **Earthbound**, mas foi varrido em meio à era de ouro da Square no SNES. Em ambos, você encarnava Ness, um garoto com poderes psíquicos que devia enfrentar os extraterrestres que desejavam dominar o planeta Terra. A versão para GBA contará com gráficos melhorados, além de novos itens e inimigos nas duas versões.

Mario & Luigi

Nintendo/Final de 2003

Se você pensa que o GBA sobrevive apenas de remakes e versões, está enganado. **Mario & Luigi** é uma prova disso. Trata-se de um RPG por turnos, nos mesmos moldes de **Paper Mario**, com gráficos bonitinhos e coloridos, personagens de papel e uma série de sistemas simplificados para a alegria da criançada. Não é errado dizer que um é a continuação direta do outro.

Mario percebe que há algo de errado com o reino dos Cogumelos. Tudo está em chamas e ninguém sabe o que fazer, já que a princesa não está guiando seus súditos. Junto com Luigi, Mario corre para o castelo e descobre que o Magikoopa roubou a voz de Peach e, sem poder dar ordens aos cogumelos, seu reino logo será destruído. Os irmãos correm para a fortaleza do feiticeiro e encontram o rei Bowser que estava a caminho de raptar a princesa mais uma vez. Enraivecido por ter chegado atrasado, Bowser resolve ajudar os irmãos Mario, e o trio segue para resgatar a voz da princesa.

O jogo, em si, é todo baseado no trabalho em equipe e na força dos irmãos. Você controla Luigi e Mario ao mesmo tempo e, nos combates por turnos, cada botão corresponde às ações de um dos irmãos. À medida que você vai avançando, os encanadores aprendem a usar um ao outro para descobrir novas áreas pelo jogo. Mario pode usar Luigi como trampolim, assim como Luigi ganha a habilidade de flutuar por alguns segundos para passar sobre buracos estreitos.

É claro que não poderiam faltar ataques em dupla, combos e os Brother Power e Brother Smashs, as magias do jogo. Há ainda coisas engraçadas, como o novo atributo, o "Bigode", que você pode elevar a cada nível que você sobe.

Mesmo sendo indicado para o público mais novo, este game promete conquistar todas as idades assim como **Paper Mario**.

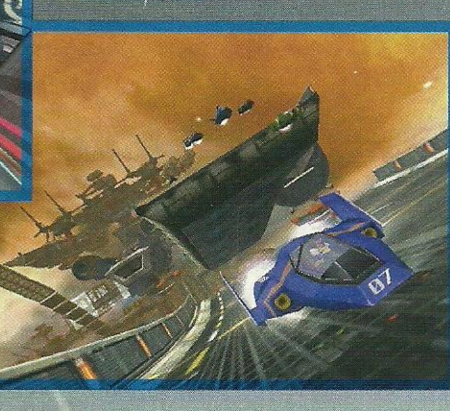


F-ZERO GX



Nintendo e Sega tiram onda da supervelocidade com o game que mudará para sempre o gênero corrida





VELOCIDADE VERTIGINOSA

A Nintendo manda na tecnocorrida desde que **F-Zero** injetou potência turbo no Super NES em 1991. A série também levou o N64 e o GBA ao limite, inaugurando um gênero de corridas que saciou a sede de velocidade dos gamemaníacos. Nintendo e Sega – especificamente Toshihiro Nagoshi, da Sega, famoso por **Daytona USA** – criaram uma realidade em **F-Zero** que vai superar os sonhos mais loucos de todos os fãs. Com **F-Zero GX**, para Nintendo GameCube e **F-Zero AX**, a versão bombada de Arcade, o fenômeno **F-Zero**, em breve, vai mudar o mundo.





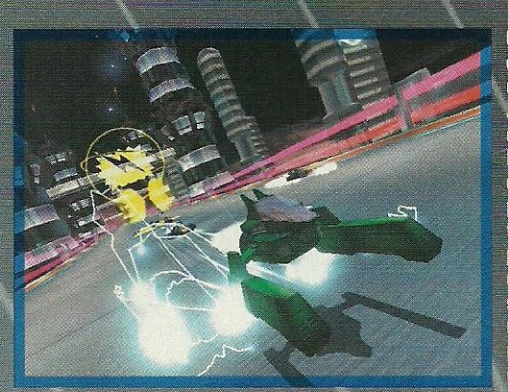
MODOS DIVERSOS

O modo Grand Prix é suficiente para manter os jogadores entretidos por muito tempo. Quando você contabiliza a conexão Arcade de **F-Zero** – a habilidade de levar seu veículo de **F-Zero GX** para **F-Zero AX** com um cartão de memória – o resultado é uma nova febre nos games. **F-Zero GX** tem uma penca de modos de jogo para que você melhore suas técnicas em casa. Com Time Attack, você pode correr contra seu melhor tempo em pistas específicas. O modo Vs. permite disputas de até quatro jogadores. No modo Story, você pode testemunhar toda dramaticidade dos bastidores e cumprir missões que testarão suas habilidades nas pistas de maneiras complexas. Aniquile competidores em uma corrida rápida ou construa sua carreira – **F-Zero GX** tem muita coisa embaixo do capô.





Dois, três ou quatro jogadores podem se enfrentar no modo Vs. – e a velocidade e potência gráfica permanecem inalteradas



Com outros 29 corredores na pista – e milhões de jogadores participando de competições de *F-Zero GX* e *F-Zero AX* em todo o planeta – você vai querer se destacar na multidão. No modo Custom, você pode utilizar os tickets que ganha nas corridas para comprar peças – carrocerias, turbos, cockpits e muito mais. Com o passar do tempo, é possível construir um veículo irado que tenha a ver com seu estilo automobilístico. Existem muitas possibilidades. É possível montar mais de oito mil combinações diferentes.



***F-Zero GX* leva a série à uma nova direção com o modo Story. Conforme completa missões e desafios você verá as rivalidades acontecendo nas pistas. Você ainda admirará seu piloto favorito depois de ver sua verdadeira face no modo Story?**





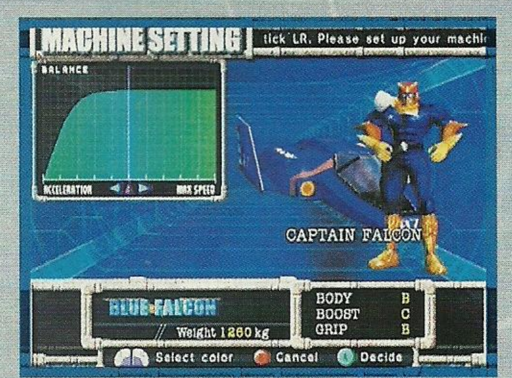
Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Namco
Gênero: corrida
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: agosto de 2003

F-ZERO PURO

F-Zero GX é um verdadeiro avanço em relação a seus predecessores, mas o conceito permanece o mesmo. Você escolhe uma nave e enfrenta 29 pilotos em uma corrida incrivelmente rápida. Mas a velocidade alimentada pelo GC não é tudo o que **F-Zero GX** tem a oferecer. Você vai ficar de boca aberta com as 20 detalhadas pistas e com os 30 veículos, e distraído com todo o colírio ambiental que passa pela tela. Você vai querer estudar os detalhes de cidades estelares como Mute City, que é banhada por neons, e a selvagem Green Plant, mas estará muito ocupado tentando segurar com unhas e dentes o primeiro lugar. Nas próximas páginas, daremos algumas voltas de apresentação com alguns de nossos personagens favoritos que voltaram para esta seqüência. Segure firme!



Os outros 29 corredores estão atrás da vitória, e você sentirá isso. Os veículos deles possuem características exclusivas. Depois de passar um tempo nas pistas, você aprenderá qual nave pode passar voando e qual colidirá com você.



Depois de escolher um veículo, você pode analisar sua aceleração e velocidade máxima. Quanto mais rápido acelerar, mais baixa será sua velocidade máxima – e vice versa



Na primeira volta, você usará bastante as plataformas de impulso. Na segunda e terceira voltas, seu veículo poderá usar o próprio turbo. Sua estratégia será radicalmente diferente

VS RESULTS

***F-Zero GX* é mais rápido do que você pode imaginar, e seus pilotos são inacreditavelmente agressivos. Milésimos de segundo geralmente separam o vencedor dos perdedores**

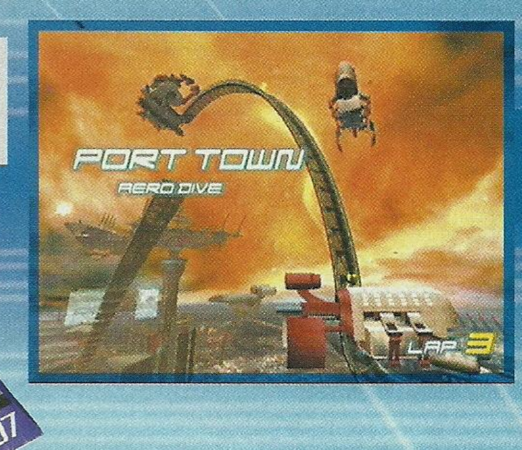
CAPTAIN FALCON TESTA O AERO DIVE DE PORT TOWN

A pista Aero Dive de Port Town se estende pelos céus. Após serpentear pelas curvas inferiores, você sobe como um foguete por uma ladeira tão inclinada que até parece um insulto à gravidade – depois decole de seu perigoso cume e desça por um percurso cascateante que finaliza o circuito.

BLUE FALCON

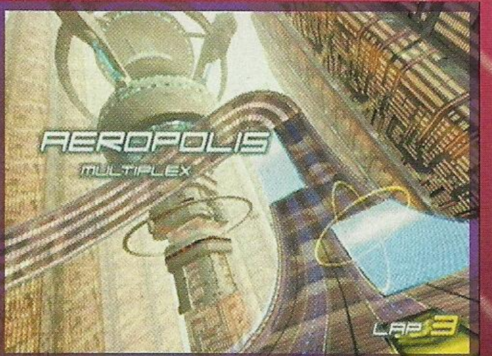
Até estar pronto para apostar em outra nave, a máquina do Captain Falcon é uma escolha confiável. Com os bons índices de Aderência e Carroceria da Blue Falcon, você terá uma vantagem, no conjunto de curvas fechadas de Aero Dive – e sofrerá menos avarias ao competir com os veículos que lotam essas curvas. Maximize a vantagem pois a baixa taxa de Turbo desse veículo representará um atraso nas retas cheias de plataformas de impulso.

Carroceria:	B
Turbo:	C
Aderência:	B
Peso:	1.260 kg



JODY SUMMER ENCARA O MULTIPLEX DE AEROPOLIS

Se você tem medo de altura, Aeropolis Multiplex será seu pior pesadelo – e uma emoção doentia para os outros. Você ficará de cabeça para baixo a maior parte do tempo. Agradeça aos tecnodeuses pela força centrífuga.



Carroceria:	C
Turbo:	C
Aderência:	A
Peso:	1.150 kg

WHITE CAT

O veículo de Jody Summer tem baixos índices de Carroceria e Turbo. Você não vai querer soltar o White Cat em pistas estreitas cheias de plataformas de impulso – você será detonado no verdadeiro pega-pra-capar das plataformas. Mas o veículo de Jody é perfeito para o Multiplex. Ele dominará as sádicas curvas da pista com seu incrível índice de Aderência, o que também facilita o trabalho nas destroçantes curvas de 90 graus.


Saia rasgando logo na largada


Curvas de 90 graus não ajudam

Nesta área você perderá velocidade


A barreira laser não evita a sua queda

Para fazer curvas fechadas, use os botões L e R. Se seu índice de Aderência for alto, você pode deslizar, liso como mercúrio.

Muitas vezes, você terá que inclinar para a esquerda e direita como se sua vida dependesse disso – segure L ou R.


Acione o turbo no primeiro salto


Mire na faixa lá embaixo – recarregue!!


Não abuse do turbo nas últimas voltas. . .


...ou você irá para o chuveiro mais cedo

A jogabilidade de *F-Zero GX* é rápida a ponto de você ter de decorar as pistas na cabeça – talvez até decodificá-las em seu DNA – para reagir com agilidade. Se não fizer uma curva no momento exato, você junta as canelas.

Quanto mais rápido for, mais animal você ficará nas curvas. Se não conseguir manter o controle de seu veículo, você voará para fora da pista e será desclassificado da corrida – muito pior do que chegar em 30º lugar.







Muito espaço na largada

É preciso passar pelas áreas de impulso

E não se. . . distrair . . .

... para fazer o melhor salto

Plataformas de impulso estão espalhadas pela pista – passe por uma para fazer sua velocidade subir ao máximo por um curto período.

Para tirar proveito dos saltos, acione o turbo logo antes de entrar na rampa, na segunda ou terceira volta - você irá fácil para a liderança da prova







Recarregue antes das últimas voltas

E use o turbo nas curvas

Rasgue pela última faixa de energia. . .

... para uma vitória incontestável

Durante a primeira volta, você só pode usar as plataformas para se ter impulso. A qualquer momento, durante a segunda e última voltas, você pode acionar o poder turbo de seu veículo.

As utilizações do turbo consomem energia, portanto, somente explore esse recurso no momento certo. Você terá poucas oportunidades de recarregar nas faixas de energia.

PICO DESAFIA A TWIST ROAD DE MUTE CITY

Pistas como a Twist Road, de Mute City permitem que você pise até o fundo. Apesar do nome (Estrada Contorcida), a pista pega leve nas curvas, então, você pode manter uma alta velocidade por longos períodos – se conseguir utilizar todas as plataformas de impulso.





WILD GOOSE

Alguns veículos foram feitos para rasgar longas retas, como o Wild Goose de Pico. Sua Aderência medíocre não importa muito pois seus bons índices de Turbo e Carroceria mantêm a velocidade de trem bala. Você pode até descarrilar toda a concorrência.

Carroceria:	B
Turbo:	B
Aderência:	C
Peso:	1.620 kg









Velocidade de lesma nos pontos de turbo!

Passe como uma bala pelas faixas.

Execute muitos ataques giratórios.

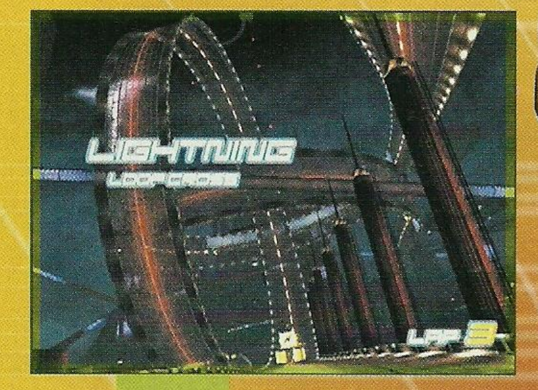
Abra caminho para a vitória!

Você pode mudar a perspectiva para uma visão de dentro do cockpit – conectando assim seu sistema nervoso com as emoções viscerais.

Quando estiver usando a perspectiva cockpit, você não sofrerá giros atordoantes quando atacar – você continua olhando para a frente!

SAMURAI GOROH PISA FUNDO EM LIGHTNING´S LOOP CROSS

Algumas pistas exigem mais do que superagilidade. Em condições severas, as corridas podem se transformar em sessões de tortura veicular que clamam por instintos de sobrevivência. Lightning's Loop Cross vai girar você para todos os lados com suas intersecções e percurso estreito.



FIRE STINGRAY

Congestionamentos, distrações elétricas e uma pista mais contorcida do que seu intestino – Loop Cross pede um veículo que supere toda essa loucura. A máquina de Samurai Goroh é ideal para o trabalho. A Aderência de Fire Stingray facilita as curvas. E embora tenha um índice de Turbo desanimador, o alto índice de Carroceria permite que ele atravesse obstáculos quase sem sofrer arranhões.

Carroceria:	**A**
Turbo:	**D**
Aderência:	**B**
Peso:	**1.960 kg**




Minimize as colisões na primeira volta



Tome decisões em milésimos de segundo



Tente se agarrar à liderança



Depois mantenha a vantagem nas curvas

Você pode mudar sua perspectiva para ter uma visão aérea da pista e de seus concorrentes – os dados sensoriais adicionais podem ajudar você a sobreviver, seja observador ao extremo.

Pistas de metal proporcionam menos tração, portanto, você escorregará e deslizará para todos os lados, especialmente se colidir contra os competidores e rebater.



Segunda volta: ataque, ataque, ataque!



E recarregue a carroceria de seu veículo



Terceira volta: bata, detone, destrua!



Esmague seus adversários para vencer

Você pode executar ataques giratórios em veículos próximos. Se eles sofrerem muitas avarias, serão colocados para fora da corrida. A má notícia é que seus adversários usam da mesma estratégia para pegar você.

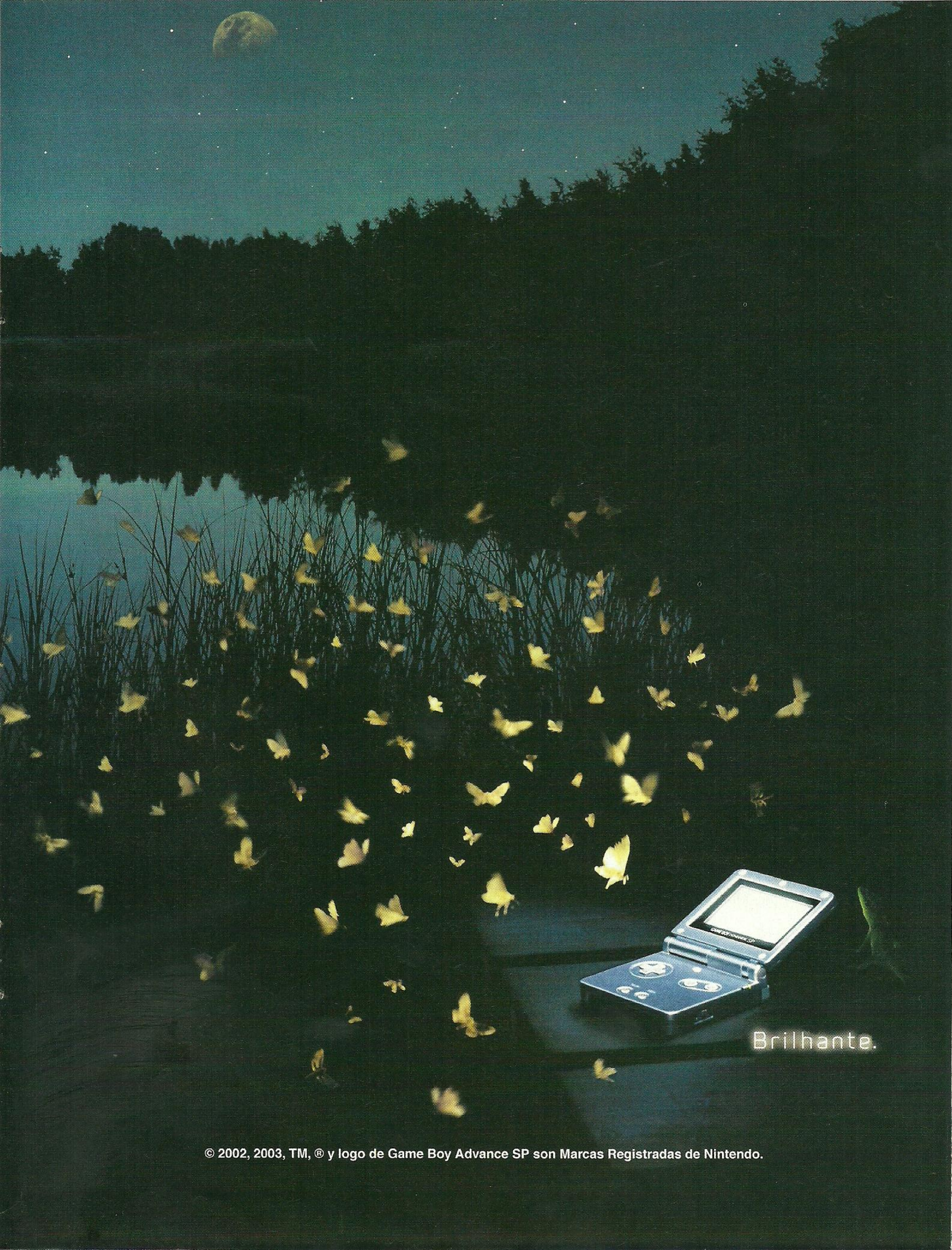
Sua energia diminui sempre que você bate. Recarregue nas faixas de energia para continuar no calor da corrida – especialmente se estiver usando uma estratégia de ataque para eliminar os outros pilotos.

PAU NA MÁQUINA

Quando **F-Zero GX** for lançado, em 25 de agosto, a série passará por uma revolução – e dará o sinal verde para que se defina o melhor corredor F-Zero do planeta.
Quando **F-Zero AX** acelerar em direção aos Arcades, você poderá encarar pistas com gráficos ainda mais intensos, sentado em um cockpit que balança com a ação da tela. Melhor ainda, você poderá adquirir novas peças para sua máquina e levar seu veículo modificado para casa e correr em seu GC. **F-Zero** está prestes a ficar muito maior!
PS: não há previsão de que a versão Arcade chegue ao Brasil.







Brilhante.
© 2002, 2003, TM, ® y logo de Game Boy Advance SP son Marcas Registradas de Nintendo.



O caminho completo para desvendar os segredos do castelo de Drácula!

Por Jefferson Kayo

A boa e velha caçada ao Drácula está de volta em um jogo para GBA que traz uma história inédita e muito bem feita. Tudo se passa no ano de 2035, quando o novo herói, Soma Cruz, se vê obrigado a entrar em Castlevania, atrás de sua amiga. Muitas reviravoltas o aguardam nesta trama! Então, o melhor a fazer, é começar imediatamente a jogar.

Castle Corridor

Acabado o diálogo entre Soma e Arikaado, vá para a direita. Nesta nova sala, desça as escadas, pegue a "Short Sword", desça novamente, suba na plataforma que se encontra no meio da tela e destrua a estátua para ganhar a habilidade "Grave Keeper" (uma esquiva para trás com o botão L). Agora, dê a volta e suba novamente para buscar a "Cape" que está no topo da tela. Ao descer de novo, vá para esquerda para ganhar um amuleto de acessório. Volte para a sala anterior e, na sala inferior da direita estará seu primeiro "Save Point". Volte e siga seu caminho pela saída superior da direita. Siga para direita



até alcançar a saída. Nesta nova sala, pegue o caminho da direita.

Chefe: Creaking Skull
HP: 240
Exp: 110
Nível Recomendado: Qualquer um

Agora é a vez do chefe. Nada complicado, apenas fique atirando dardos com a Soul "Winged Skeleton" e depois desça a espada nele!
Depois disso, siga em frente e pegue o mapa. Desça as escadas da esquerda, bata na parede para encontrar uma passagem secreta. Lá, pegue o "Mind Up". Saia, vá para a passagem inferior da direita e quebre o objeto brilhante para adquirir a "Flying Armor". Agora volte até onde você encontrou o mapa e pegue a saída da direita para encontrar um "Save Point". Feito isso, vá de encontro a Mina. Após a conversa, saia da sala e entre novamente para que ela ensine você a usar a habilidade "Flying Armor".
Volte para a sala onde estava o mapa mas, dessa vez, suba até não poder mais. Pule usando a habilidade de flutuar e vá para a próxima tela. Pegue as "Potions" e a "Leather

Plate" e siga o caminho da direita até encontrar o "Save Point". Ignore a espada por enquanto e desça para encontrar uma encruzilhada. Pegue o caminho da esquerda para adquirir uma "Potion" e $ 500. Volte e tome o caminho da direita. Você encontrará um homem, Graham. Após a conversa, você irá para a segunda parte do castelo.

Chapel

Siga em direção ao meio da tela, suba as escadas e vá para a direita. Suba nas plataformas até visualizar um grande sino azul. Partindo desse ponto, vá para a direita por cima dos sinos verdes menores. Continue subindo até alcançar um Mind Up. Agora vá para esquerda até alcançar outros dois sinos verdes e pule o máximo que puder para a esquerda. Pegue a Bamboo Sword e desça as escadas. Vá para a esquerda pelas plataformas e suba a escada verde do fim do caminho. Vá até o topo à direita da próxima tela e caia uma plataforma para pegar a Rapier. Volte para a sala anterior, vá pela saída de baixo da tela, entre na primeira porta à esquerda, salve seu progresso e, em seguida, pegue a porta de baixo, também à esquerda. Você encontrará o segundo chefe do jogo.

Chefe: Manticore
HP: 440
Exp: 250
Nível Recomendado: 5-7

Nada muito complicado. Você pode repetir a tática do primeiro chefe para derrubá-lo. Após derrotá-lo, suba as plataformas e entre na porta à direita para buscar o "Silk Robe". Agora volte e vá para a saída à esquerda. Desça e entre na porta brilhante, chegando à terceira parte do castelo.

Study

Primeiramente, vá para a direita e apanhe a "Bastard Sword" e um "Hammer". Depois desça, vá para esquerda e pegue um "Uncurse Potion". Vá para direita até encontrar um caixote do outro lado da plataforma.



Ignore-o por enquanto, desça e pegue o caminho da esquerda. Atravesse-o, mas tome cuidado com o "Ectoplasm", pois ele causa o Status "Curse" quando toca em você. Na próxima tela, vá para cima e quebre a parede à sua esquerda. Agora desça e pegue a saída de baixo da sala. Vá para esquerda para salvar o jogo e, em seguida, siga à direita.
Após a conversa com Yoko, vá para a direita até encontrar uma moeda de $ 100. Volte à sala anterior, desça os degraus e siga à direita. Para passar pela "Devil's Face", vire de costas e passe com o Dash do botão L. Vá até o final da sala para buscar a "Whip Sword". Equipe-a, volte o caminho todo e pegue a saída à esquerda para enfrentar o chefe.

Chefe: Great Armor
HP: 650
Exp: 300
Nível Recomendado: 12-14

Após derrotar esse chefe, vá para esquerda e quebre o objeto brilhante para ganhar sua segunda habilidade, "Malphas", um pulo duplo muito eficiente. Agora volte à sala onde estava o caixote de madeira, empurre-o para esquerda, derrube-o no buraco e, em seguida, vá para a direita a fim de alcançar a "Broadsword". Saia e entre novamente na sala para que a caixa volte ao seu lugar de origem. Agora empurre para a direita e pegue o "Heart Pendant". Volte para a área anterior, Chapel. Equipe a "Flying Armor" e vá para a saída mais acima e à esquerda que você conseguir. Suba até encontrar a saída à direita, atravesse o corredor e suba novamente.
Vá para a plataforma mais alta à esquerda para alcançar um Warp que o levará ao começo do "Castle Corridor". Continue subindo até encontrar o item "Cestus". Depois, volte para onde você encontrou o primeiro "Zombie Officer" e aperte baixo+A para prosseguir. Vá novamente para a entrada do castelo, converse com Hammer e compre dele o "Castle Map 2". Agora, suba as plataformas do canto direito para alcançar um "Lucky Charm". Converse com Mina e saia dessa tela a seguir. Vá para a direita até encontrar uma sala com o "Axe Armor". Use a habilidade de flutuar para alcançar a outra extremidade da plataforma e suba até não poder mais para alcançar uma porta no topo da sala.

Dance Hall

Siga para a esquerda e, na próxima tela, suba até encontrar duas plataformas que levam ao próximo andar. Suba e vá para a direita para achar outro Save Point. Volte e siga o caminho da esquerda agora até encontrar um



"Minotaur". Derrote-o e, em seguida, destrua a parede à sua esquerda para encontrar uma passagem secreta. Pegue a "Samurai Armor", volte uma sala, suba na plataforma para pegar duas moedas de $ 100. Volte para a sala inferior. Siga pelas plataformas até alcançar a saída mais alta à esquerda. Depois da sala dos dois "Quezalcoatl", desça e entre na porta à direita para encontrar outro Warp. Não o use agora. Volte à sala onde estavam os "Ghost Dancers" e caia no buraco da esquerda da tela. Entre na primeira porta da direita agora e vá até o fim do corredor. Retorne à primeira tela desse subterrâneo e desça-a até o fim. Vá para a direita, desça, entre na porta da direita novamente para salvar seu progresso e, então, enfrente o chefe.

Chefe: BIG GOLEM
HP: 1200
Exp: 1000
Nível Recomendado: 15-17

Este chefe parece difícil, especialmente pelo tamanho. Não se assuste: desça a espada nele e você logo poderá pegar sua nova habilidade, a "Skeleton Blaze", para deslizar pelas pequenas frestas. Vá até a sala por onde você subiu no primeiro Save Point do jogo. Agora, em vez de subir, vá para direita, enfrente o "Minotaur" e atravesse pela fresta da parede.



Inner Quarters

Suba até o topo da tela para pegar o "High Mind Up". Depois, siga para direita e continue subindo ao topo até se deparar com duas saídas. Salve seu progresso na sala da esquerda e depois enfrente o chefe na outra saída.

INIMIGO: HEADHUNTER
HP: 700
Exp: 3000
Nível Recomendado: 18-20

Uma estratégia boa aqui é tomar cuidado com sua terceira forma, a única que realmente pode dar trabalho. Quando o monstro envenenar você, equipe a soul Zombie e fique mais forte com o veneno do bicho.
Siga seu caminho pela direita, suba na plataforma e, na próxima tela, siga para cima até se deparar com vários esqueletos dependurados no teto. Vá para direita e pegue o "Undine", a habilidade de andar sobre a água. Volte até o começo da área, depois do chefe derrotado, e desça as escadas. Vá até a água e acione Undine para andar sobre a água.
Suba as escadas, tome a direita, desça e entre pela porta à esquerda para encontrar outro Warp. Ignore-o, volte e desça pelo buraco. Vá pela plataforma até um buraco à esquerda. Volte para o começo do Castle Corridor até encontrar a Underground Reservoir. Vá até o final dela com a habilidade Undine e suba na plataforma para buscar a "Elfin Robe".
Agora volte novamente para onde você encontrou o primeiro Castle Map e siga pela água para subir na plataforma antes inalcançável. A próxima área está logo acima.

Floating Garden

Vá para direita até alcançar um Save Point. Volte até a sala da fonte e suba na plataforma para pegar o "Castle Map 3". Ao lado do mapa, existe uma plataforma. Suba nela e vá seguindo para direita para ganhar alguns itens. Quando chegar a uma parte onde existem umas aves segurando uns monstrinhos (Altair e Rippers), desça pelo buraco com baixo + B e derrote o "Kicker Skeleton" para ganhar sua "Soul". Desça mais um degrau nesta tela para alcançar uma porta com uma Aura Negra. Não se preocupe, logo você poderá voltar para cá. Retorne à primeira sala do "Floating Garden" e suba na plataforma mais à esquerda que você encontrar. Vá subindo sempre à esquerda, até alcançar a saída da área.

Clock Tower

Siga para esquerda, desça com cuidado para não esbarrar nos espinhos. Agora vá para direita e desça novamente.
A porta da direita leva a um Save Point. Vá para esquerda até poder começar a subir. Vá seguindo o único caminho que o jogo lhe dá até chegar a uma área onde existem dois Lightning Doll. Destrua-os e suba pela plataforma. Continue subindo pela direita até encarar o chefe.

INIMIGO: DEATH
HP: 4444
Exp: 4444
Nível Recomendado: 25-26



Cuidado quando as mãos do monstro brilharem. Evite a foice pulando e, se possível, use a Soul dos Lightning Doll para causar muito dano.
Feito isso, vá para direita e pegue a Skula Soul. Volte à parte em que o chão se quebra e dá entrada para água. Use a Skula e ande embaixo d'água. Vá para esquerda, desça e vá para a direita. Você estará numa sala com vários pêndulos, com o chão repleto de espinhos. Vá até o fim do caminho para ganhar a "Burtgang". Só então volte para a primeira sala onde você encontrou um Devil. Vá para direita e depois desça e prossiga até se deparar com duas passagens. O da direita é um Warp Zone. Vá pela esquerda, atravesse a porta e continue até chegar a um buraco. Não pule nem nada. Apenas volte e vá para o Warp, retornando ao Castle Corridor. De lá, siga para o Underground Reservoir uma vez mais.
Lá, siga o caminho pela direita até o fim, caia no buraco, vá para a direita e depois para cima. Não caia no buraco. Vá para a outra borda e siga a direita. Tome o caminho de baixo, pegue a "Super Potion" e depois vá para direita até encontrar uma sala cheia de Needles. Siga para direita direto até encontrar dois caminhos novamente. Salve seu progresso na porta da direita e siga pelo caminho da esquerda. Vá descendo até encontrar uma passagem à esquerda. Continue até encontrar um buraco. Entre nele e, para alcançar o item, apenas vá escorregando até ele. Volte para a tela com os Mermen e vá pela direita. Desça até o fim e entre na passagem da esquerda. Pule para o outro lado da encosta. Após a conversa, vá para esquerda, desça todo o caminho e depois vá para direita para buscar um "High Mind Up". Volte à sala onde Yoko foi esfaqueada e vá para esquerda. Desça e vá para direita.

Underground Cemetery

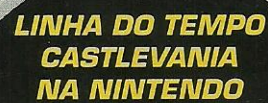
Siga seu caminho pela direita até encontrar uma plataforma dourada. Suba nela e vá para porta da direita, que o levará a mais um Save Point. Agora desça novamente e vá pela saída da direita, que leva ao chefe da fase.

INIMIGO: LEGION
HP: 5000
Exp: 12000
Nível Recomendado: 32-35

Derrote primeiro as quatro proteções dele. Caso contrário, você não receberá







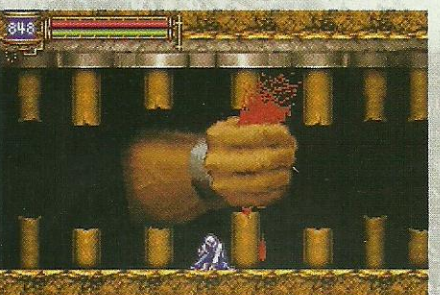
1450
Castlevania Legends (GB)
Conde Drácula se transforma no Príncipe das Trevas, mas uma caçadora de vampiros chamada Sonia Belmont põe um fim em seu reinado de terror com a ajuda do próprio filho de Drácula, Alucard.

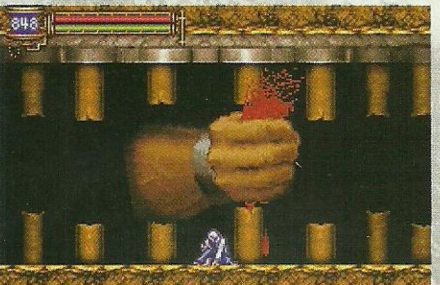


sua Soul. No mais, bata, bata e bata... Após a luta, vá para direita até alcançar uma plataforma. Suba e vá para direita para buscar o Gold Ring. Desça da plataforma e continue seu caminho pela direita até alcançar o Galamoth, uma Soul fundamental para o decorrer do jogo. Volte para a sala onde Yoko estava e vá para esquerda para alcançar a próxima área.

Arena

Vá para esquerda e depois suba até encontrar uma porta à direita, que leva a um Warp. Ignore-o, vá para esquerda e pule na plataforma para subir. Siga à esquerda pelo caminho da tocha, entre na esquerda para pegar o Laevatain. Retorne para a sala com o elevador quebrado e vá para cima e então esquerda, até o final. Desça pelo buraco, vá para esquerda para encontrar um Save Point e então vá pela porta da direita.
Aqui você encontrará um elevador e três portas. Cada uma possui um item muito bom. Na primeira, você enfrentará alguns Lubicants, mas tome cuidado com as estátuas da tela. Seu prêmio será Olrox Suit. Na segunda, você enfrentará muitos inimigos, espinhos no chão e passarelas rolantes. Seu prêmio será a espada Balmung. Na terceira porta, você deve subir na plataforma e fazer exatamente o que a estátua manda com o direcional. Quando piscar em vermelho, mexa o controle na direção exata que ele pedir. Senão, você cai e tem de começar tudo de novo. Você conseguirá o Rare Ring. Agora saia das salas e enfrente o chefe.





INIMIGO: BALORE
HP: 4000
Exp: 16000
Nível Recomendado: 36-39

Acerte-o no olho e esquive de seus socos. Se você tiver o Soul Lightning Doll, chegue bem perto de seu olho e acerte-o com tudo. Uma boa estratégia para escapar do fogo é usar o Soul Medusa Head para flutuar.
Agora vá para outra sala buscar o Soul Giant Bat, muito importante para ver o final bom do jogo. Em seguida, volte para se encontrar com J. Prossiga até a sala em que há uma estátua de tigre e suba pela abertura com o Giant Bat. Feito isso, volte todo o caminho até o Warp, logo no começo da área, que você ignorou anteriormente.
Se você puder, dê uma passadinha para falar com Mina no começo do castelo, e ela lhe explicará tudo o que aconteceu até agora e, de quebra, vai restaurar sua energia. Agora você deve se preparar para a última parte do jogo. Certifique-se de que você tem as Souls Flame Demon e Succubus. Elas são importantes para que você veja o final verdadeiro do jogo. Com eles, vá para o Top Floor. Sua entrada fica a algumas telas do Warp da Inner Quarters.

1476
Castlevania III: Dracula's Curse (NES)
Auxiliado por três espíritos – Grant DaNasty, Syphia Belnades e Alucard – Trevor Belmont (suposto filho de Sonia e Alucard) vence o conde Drácula.

1576
Castlevania: The Adventure (GB)
O ano do primeiro centenário da ressurreição de Drácula. Embora praticamente derrotado pelas mãos de Christopher Belmont, o conde consegue escapar ao tranformar seu corpo em névoa.

1591
Castlevania II: Belmont's Revenge (GB)
Depois de aguardar 15 anos, Drácula possui o filho de Christopher Belmont, Soleiyu, e o transforma em um demônio. Christopher escraviza o Príncipe das Trevas e salva seu filho.

Top Floor

Use o Giant Bat para subir e alcançar o próximo andar. Continue subindo até alcançar uma com crânios que



acendem quando você passa por eles. Vá pela equerda até alcançar uma espécie de jardim e desça pela abertura. Você encontrará o Iron Golem. Só lute com ele se tiver o Soul Killer Mantle. Do contrário, seus ataques vão tirar apenas um ponto de dano. Quebre a parede à direita e entre pela passagem secreta para ganhar a última habilidade do jogo, o Hippogriph, um poderoso salto (aperte L durante o pulo duplo). Feito isso, volte para o jardim, use o Giant Bat novamente e voe o mais alto possível à esquerda para ganhar a espada Kaladbolg. Voe para direita até encontrar uma entrada no teto da tela. Vá para a esquerda e pegue o Mana Prism. Volte, entre na porta à direita do buraco por onde você passou há pouco e desça uma tela. Vá uma para a direita para encontrar no Save Point.
Vá para cima até se deparar com uma armadura segurando uma espada luminosa. Entre pela porta à esquerda para enfrentar o chefe. Ele pode ser o último chefe, dependendo das Souls que você tiver equipados.

PRIMEIRO FINAL

Chefe: GRAHAM

HP: 5000

Nível Recomendado: 40-42

Não tenha nem a Giant Bat, nem a Succubus nem a Flame Devil equipadas. Cuidado com as mãos da segunda forma. Elas tiram 100 pontos de vida a cada toque! Fora isso, bata, bata e bata novamente. Depois de vencido, você verá o primeiro final do jogo.

SEGUNDO FINAL

Se tiver os Souls mencionado acima, depois de vencer Graham você deverá prosseguir pelo jogo para enfrentar mais dois chefes. O primeiro deles é... um velho conhecido seu. Claro que não vamos estragar toda a surpresa e contar quem é, não? Para encontrá-lo, volte para Floating Garden e procure uma porta negra que antes era impenetrável – se não se lembra, basta seguir pelo caminho da primeira plataforma da área e entrar na porta à esquerda. Ande algumas telas até encontrar um lugar onde vários Rippers caem do céu. Desça pela abertura e salve seu pogresso.
Entre na sala para enfrentá-lo.

Chefe: Sr. B

HP: 6000

Nível Recomendado: 40-42

Tome cuidado quando ele começar a flutuar, pois ele soltará seu golpe mais poderoso. Corra sem parar para o lado oposto usando a Black Panther. Após derrotá-lo, siga à esquerda para entrar na Chaos Realm.

Chaos Realm

Salve seu progresso na sala à esquerda e, depois, suba até alcançar o topo. Você vai passar por quase todas as áreas do jogo novamente, mas todas com uma única saída. Se você estiver jogando pela segunda vez, e na dificuldade Hard, poderá conseguir o Chaos Ring aqui. Vá seguindo pelo caminho até encontrar uma porta verdepiscante. Do lado direito, você salva seu jogo. Vá ao encontro do seu destino!

Chefe Final: Chaos

HP: ???

Nível Recomendado: 43-45

Logo no começo, Chaos já lhe roubará todas as Souls. Destrua as estátuas para recuperá-las. Para matar a segunda forma do monstro, destrua primeiro os olhos na lateral, pois assim o círculo negro do centro da tela tomará mais dano a cada investida sua. Feito isso, aprecie o final completo do jogo!

TERCEIRO FINAL:

Seja derrotado na batalha contra Chaos.







1691
Castlevania (NES)
O ano do segundo centenário da ressurreição de Drácula. Simon Belmont, talvez o mais lendário membro do clã Belmont, derrota o conde mas é seriamente ferido.

1692
Castlevania II: Simon's Quest (NES)
Os ferimentos de Simon continuam a atormentar sua alma. Ele descobre que a maldição de Drácula o possuiu e que, para se livrar dela, é preciso queimar o corpo de Drácula.

1692
Super Castlevania IV (Super NES)
A terceira e última batalha entre conde Drácula e Simon Belmont. Simon finalmente vence o conde, colocando um ponto final em uma das maiores rivalidades da história de Castlevania.



SOULS

Confira a listagem com a localização de todos os Souls do jogo. Vale lembrar que você tem probabilidade de receber um Soul sempre que derrota um inimigo. Alguns são mais difíceis de se conseguir, pois aparecem apenas uma vez no jogo (como é o caso de Legion). Portanto, fique atento:

01 Bat
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Chapel, Underground Resivoir

02 Zombie
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor

03 Skeleton
Type:: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Chapel, Underground Resivoir

04 Merman
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Underground Resivoir

05 Axe Armor
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Chapel

06 Skull Archer
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Study

07 Peeping Eye
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor

08 Killer Fish
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Underground Resivoir, Forbidden Area

09 Bone Pillar
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar:: Chapel, Study, Dance Hall, Floating Garden

10 Blue Crow
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor

11 Buer
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Study

12 White Dragon
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar:: Castle Corridor, Chapel, Dance Hall

13 Zombie Soldier
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor

14 Skeleton Knight
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Chapel, Dance Hall

15 Ghost
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Chapel

16 Siren
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor

17 Tiny Devil
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Chapel, Underground Resivoir

19 Durga
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Chapel, Dance Hall, Inner Quarters

19 Rock Armor
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Chapel, Study

20 Giant Ghost
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Chapel

21 Winged Skeleton
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor – Você a ganha no começo do jogo sem esforços

22 Minotaur
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Study, Dance Hall

23 Student Witch
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Study, Inner Quarters

24 Arachne
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Study, Dance Hall

25 Fleaman
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Chapel, Dance Hall

26 Evil Butcher
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Study, Dance Hall

27 Quezlcoatl
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Chapel, Dance Hall

28 Ectoplasm
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Study

29 Catoblepas
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Study, Dance Hall

30 Ghost Dancer
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Chapel, Dance Hall

31 Waiter Skeleton
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Dance Hall

32 Killer Doll
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Dance Hall, Inner Quarters

33 Zombie Officer
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Chapel, Dance Hall

34 Creaking Skull
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Castle Corridor, Dance Hall

35 Wooden Golem
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Dance Hall

36 Tsuchinoko
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Dance Hall – sala da esquerda do Big Golem

37 Persephone
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters

38 Lilith
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters

39 Nemesis
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Dance Hall, Inner Quarters

40 Kyoma Demon
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters
Note: Esse Kyoma é aquele bicho que aparece dentro dos espelhos

41 Chronomage
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters - hallway right below Quarters save point

1748
Castlevania: Harmony Of Dissonance (GBA)
Querendo provar seu valor como caçador de vampiros, Maxim Kishine parte para recuperar o corpo de Drácula. No processo, Drácula o possui e Maxim acaba sendo derrotado por Juste Belmont.

1788
Castlevania: Dracula X (Super NES)
Um sacerdote do mal ressuscita prematuramente o conde Drácula. Para se vingar do clã Belmont, o conde rapta a namorada de Richter Belmont, Annet, e sua irmã, Maria.

1830
Castlevania: Circle Of The Moon (GBA)
Depois de ser derrotado por Alucard em 1792, Drácula é, mais uma, vez ressuscitado prematuramente. Ele aprisiona um caçador de vampiros chamado Baldwin, mas o aprendiz dele, Nathan Graves, derrota o conde.

42 Valkyrie
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters, Clock Tower

43 Witch
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters

44 Curly
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters

45 Altair
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Floating Garden

46 Red Crow
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Floating Garden

47 Cockatrice
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Floating Garden

48 Dead Warrior
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Floating Garden

49 Devil
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Floating Garden, Clock Tower

50 Imp
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters, Floating Garden, Underground Resivoir

51 Werewolf
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Floating Garden

52 Gorgon
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Floating Garden, Underground Resivoir

53 Disc Armor
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters, Floating Garden, Clock Tower

54 Golem
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Floating Garden, Clock Tower

55 Manticore
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Floating Garden

56 Gremlin
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Clock Tower

57 Harpy
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Clock Tower, Forbidden Area

58 Medusa Head
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Clock Tower, Underground Resivoir, The Arena, Chaotic Realm

59 Bomber Armor
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Clock Tower, Underground Resivoir

60 Lightning Doll
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar:: Inner Quarters, Clock Tower, Underground Resivoir

61 Great Armor
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Clock Tower

62 Une
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Chapel, Underground Resivoir

63 Giant Worm
Type: Status Soul
Onde Encontrar: Underground Resivoir

64 Needles
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Clock Tower, Underground Resivoir

65 Man-Eater
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Underground Resivoir

66 Fish Head
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Underground Resivoir, Forbidden Area, Chaotic Realm

67 Nightmare
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Underground Resivoir

68 Triton
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Underground Resivoir, Chaotic Realm

69 Slime
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Underground Resivoir, Chaotic Realm

70 Big Golem
Type: Guardian Soul **Onde Encontrar:** Underground Resivoir

71 Dryad
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Underground Resivoir, Forbidden Area

72 Poison Worm
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Underground Resivoir, Forbidden Area

73 Arc Demon
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters

74 Cagnazzo
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Underground Cemetary, Forbidden Area

75 Ripper
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Floating Garden, Underground Cemetary

76 Werejaguar
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Underground Cemetary, Forbidden Area

77 Ukoback
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Underground Resivoir

78 Alura Une
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Underground Cemetary, Forbidden Area

79 Biphron
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar:: Underground Cemetary

80 Mandragora
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Floating Garden, Underground Resivoir
Nota: Você deve matá-lo quando ele estiver prestes a gritar.

81 Flesh Golem
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar:: Underground Resivoir

82 Sky Fish
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Duas salas à esquerda do Save Point do Reservoir.
Nota: É aquele faixo de luz que passa de vez em quando. Chronomage vai diminuir a velocidade.

83 Dead Crusader
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Underground Resivoir, The Arena, Chaotic Realm

84 Kicker Skeleton
Type: Ability Soul
Onde Encontrar: Floating Garden

85 Weretiger
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: The Arena

86 Killer Mantle
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: The Arena

87 Mudman
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Forbidden Area

88 Gargoyle
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Chapel, Underground Resivoir, The Arena, Top Floor, Forbidden Area

89 Red Minotaur
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: The Arena, Top Floor

90 Beam Skeleton
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: The Arena, Chaotic Realm

91 Alastor
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Chaotic Realm

92 Skull Millione
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: The Arena

93 Giant Skeleton
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar:: The Arena, Chaotic Realm

94 Gladiator
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: The Arena, Chaotic Realm

95 Bael
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: The Arena, Top Floor

96 Succubus
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: The Arena, Top Floor, Chaotic Realm

97 Mimic
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Forbidden Area, Dance Hall, Chaotic Realm

98 Stolas
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Top Floor, Chaotic Realm

99 Erinys
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: The Arena, Top Floor, Chaotic Realm

100 Lubicant
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: The Arena, Top Floor, Chaotic Realm

101 Basilisk
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Top Floor, Chaotic Realm

102 Iron Golem
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Top Floor, Chaotic Realm

103 Demon Lord
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Chaotic Realm

104 Final Guard
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Top Floor, Chaotic Realm

105 Flame Demon
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Underground Cemetary, Forbidden Area

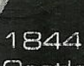
106 Shadow Knight
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Chaotic Realm

107 Headhunter
Type: Enchanted Soul
Onde Encontrar: Inner Quarters

108 Death
Type: Guardian Soul
Onde Encontrar: Clock Tower

109 Legion
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: Underground Cemetery

110 Balore
Type: Bullet Soul
Onde Encontrar: The Arena



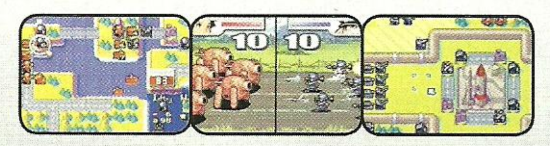
1844
Castlevania: Legacy Of Darkness (N64)
O Anjo da Morte ressuscita Drácula. Procurando um hospedeiro adequado para sua alma maldita, o conde começa a raptar crianças. Um heróico homem-fera chamado Cornell o detém.

1852
Castlevania (N64)
Drácula renasce no corpo de um jovem chamado Malus. Reinhardt Schneider, descendente do clã Belmont, e Carrie Fernandez, descendente de Sypha Belnades, derrotam Malus.

2035
Castlevania: Aria Of Sorrow
O castelo de Drácula aparece no Japão durante um eclipse solar. O estudante Soma Cruz está aprisionado dentro do castelo junto com sua amiga Mina Hakuba.


© 1990-2003 Nintendo. © 2001-2003 INTELLIGENT SYSTEMS. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Game and Game Boy Advance SP sold separately. www.advancewars.com




libere a artilharia pesada.
Mexa suas forças em terrenos inéditos, arme um massivo ataque aéreo
contra novos inimigos e coordene um campanha para acabar com o oponente.
Você é o comandante supremo. Que o bombardeio comece.


RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES


ADVANCE WARS 2
BLACK HOLE RISING

ENTER THE MATRIX

Hackeando a Matrix

Por Felipe Azevedo

Você já jogou o modo principal de **Enter The Matrix** e mandou ver porrada em todo mundo, certo? Pois chegou a hora de realizar sua maior fantasia e se transformar em um hacker de verdade como Neo e detonar jogando na opção Hacking. Invadindo o sistema do game, você habilita novos modos de jogo, acessa mensagens secretas, assiste a vídeos e animações, e altera outros elementos na programação. Tudo funciona como o sistema operacional DOS e o jogador deve digitar os comandos em um prompt, em vez de apenas clicar com o mouse sobre ícones na tela do computador.

Drive A

Escolha a opção Hacking, selecione um Save e espere que apareça a mensagem <Press Any Key>. Aperte qualquer botão para começar.
Digite DIR e o nome de um dos diretórios do drive A. São eles: SYSTEM, TOOLS e TEXT.

COMANDOS PARA DIGITAR NO DIRETÓRIO SYSTEM
REBOOT.EXE: reinicia todo o sistema. Você perde todos os comandos já gravados na lista.
HELP.EXE: verifica a função de cada um dos arquivos executáveis (.EXE) e como utilizá-los. Digite "HELP + nome do arquivo que você quer verificar".
CLS.EXE: limpa os caracteres da tela.
LOGIN.EXE: loga no drive B.
DIR.EXE: mostra os arquivos contidos nos drives e diretórios.
EXIT.EXE: sai do sistema. Digite Y para sair ou N para ficar.
READ.EXE: visualiza arquivos de texto (.TXT).
ECHO.EXE: repete, na linha de baixo, os caracteres escritos depois do comando.

COMANDOS PARA DIGITAR NO DIRETÓRIO TOOLS
RUMBLE.EXE: testa a função de vibração do Controller.
BEEP.EXE: digite números entre 1 e 8 para ouvir notas musicais.
CHEAT.EXE: introduz códigos para trapacear no jogo (energia infinita, foco infinito, etc.)

COMANDOS PARA DIGITAR NO DIRETÓRIO TEXT
Contém arquivos de texto:
NOTEZ.TXT
MANUAL1.TXT
MANUAL2.TXT
PASSWORD.TXT



Drive B

Utilize o LOGIN.EXE e use a senha GUEST para logar no drive B. Verifique o conteúdo do B com o comando DIR. Os diretórios são:
ID: contém arquivos de imagem (.IMG) de personagens.
GUNS: contém arquivos de imagem das armas do jogo.
FMV: contém as seqüências de vídeo do jogo (.FMV):
MAPS: contém arquivos de imagem com mapas do jogo.
CARS: contém arquivos de imagem com os carros do jogo.
TOOLS: contém arquivos executáveis.
VIEW.EXE: visualiza arquivos de imagem.
VIRTUAL.EXE: loga no drive V.
TRACEKILL.EXE: despista programas que possam destruir sua conexão.
DROP.EXE: permite colocar armas em determinados pontos das fases.
PLAY.EXE: roda os arquivos de vídeo.
DECODE.EXE: decifra códigos secretos.
Para acessar o diretório TOOLS é preciso que você digite um número binário com cinco dígitos:

00000	00001
00011	00111
01111	11111
10000	11000
11100	11110
11111	10101
01010	01000
00100	00010
01100	00110
01110	

Drive LOGOS

Utilize o comando HANDSHAKE.EXE e fale com Spaks. Responda às duas perguntas de qualquer maneira e digite EMP.EXE assim que ele terminar de digitar e escute a mensagem final de Neo. Com isso, você completa o modo Hacking.
Para acessar o LOGOS, salve o avanço e entre novamente. Existem dois diretórios:
SPARKS
EMP.EXE: mostra uma pequena mensagem de Sparks.
ART
Contém dezenas de arquivos de imagem com artes do jogo.

Drive RAM

Utilize ROOTSEARCH.EXE para conseguir a senha THISISNOTREAL. Acesse sua caixa de mensagens com o MAIL.EXE e utilize a senha. Digite Y para ver as mensagens. Aparecerá uma lista com os seguintes números de telefone:
001-949-555-0112
001-714-555-0187
001-213-555-0142
001-310-555-0111
Os dois últimos podem ser utilizados no DIAL.EXE. O de final 1 contém uma mensagem de Morpheus e o de final 2, um recado de Trinity. Utilize o PORTKEY.EXE em conjunto com o código 942, citado por Trinity em sua mensagem. Responda Y e N, respectivamente, para suas perguntas e ela fará o upload do arquivo CRACK.EXE para o diretório ROOT do drive V.

Agora, digite CRACK 8RAM para acessar o drive RAM. Explore o drive com o comando DIR.EXE e verifique os diretórios:

TRINITY
TRAINING.EXE: carrega programas de disco (.DSK).
HANDSHAKE.EXE: comando para conversar com Sparks.
READBIO.EXE: visualiza arquivos biográficos (.BIO).

PROG
SWORD.DSK: uma espada aparece na mão do personagem quando ele desarma ou agarra inimigos no jogo (só pode ser carregado após terminar o jogo).

BIO
GHOST.BIO ou NIOBE.BIO: (dependendo do save escolhido): mostra as estatiscas do jogo.



Drive V

Utilize o comando READ.EXE e leia arquivo NOTEZ.TXT para pegar a senha FROZENFISH. Em seguida, use o VIRTUAL.EXE e digite a senha que você acabou de encontrar.
Você terá 100 segundos para montar um símbolo. Modifique as peças utilizando o botão de soco. Existem três símbolos possíveis e cada um deles é considerado uma solução:
- Se depois da imagem formada, aparecer a mensagem Solution: BLUE no alto da tela, digite TRACEKILL.EXE antes do término do tempo, ou todo o sistema será reiniciado.
- A segunda solução, conhecida como BLACK, não aparece na tela, pois embaralha as peças fazendo com que você seja obrigado a montar o símbolo novamente em menos tempo.
- A última é a Solution: RED. Se consegui-la, você ganhará acesso ao drive V.

Os diretórios em V são:
TOOLS
ROOTSEARCH.EXE: para conseguir uma senha.
DIAL.EXE: discador de número de telefone.
ROOT
MAIL.EXE: acessa sua caixa de mensagens.
PORTKEY.EXE: abre conexão para conversar com Trinity.





SEGREDOS E TRUQUES

Modo Multiplayer Fighting
Após finalizar o modo Hacking, com dois Controllers plugados, escolha o Save que você utilizou e, na tela de seleção de fases, escolha a opção Multiplayer Fighting, que fica antes da fase Post Office. Em cada arena, lutam personagens diferentes.

Modo Spark's Construct
Complete todas as missões do jogo com qualquer personagem, entre no modo Hacking e utilize o comando CHEAT.EXE com o código 13D2C77F para habilitar a fase bônus.
Usando o mesmo Save, na tela de seleção de fases, escolha a fase Spark's Construct.
No corredor de manutenção da Matrix, há duas portas. Uma delas está acessível logo no início e a outra abre depois que você completar o segundo minigame. Acione o painel para dar início aos jogos.

Porta 1
Swat Storm: colete a arma sobre a mesa e dispare contra os inimigos antes que eles cruzem a linha de chegada.
Drop-A-Cop (habilitado após eliminar 20 inimigos no Swat Storm): dispare contra as partes soltas das pontes para derrubar os policias antes que eles atravessem.

Porta 2
Brawl (habilitado após derrubar 20 policias no Drop-A-Cop): com foco infinito, seu objetivo é se manter vivo.
Swat Throw (habilitado após eliminar 20 inimigos no Brawl): em menos de três minutos, derrube o maior número de soldados que conseguir.

DROP.EXE
Digite as senhas encontradas nos mapas das fases para incluir armas nos cenários.

CHEAT.EXE
Entre com o comando CHEAT.EXE e digite os códigos abaixo para acionar os truques:
0034AFFF: todas as armas
1DDF2556: munição infinita
69E5D9E4: foco infinito
7F4DF451: energia infinita
FFFFFFF1: invisibilidade
D5C55D1E: modo Multiplayer Fighting
7867F443: aumenta a velocidade de vôo da nave Logos

PAPAGAIO MORPHEUS
Use a senha FREEMIND para acessar o drive B e escolha entre cinco pequenas mensagens gravadas por Morpheus.





WARIOWORLD™

Quem não tem Mario, joga Wario!

Game do anti-herói é cópia das aventuras de Mario no Reino Cogumelo. Wario precisa recuperar seu tesouro e, para isso, terá que explorar quatro mundos de fantasia e enfrentar muitos inimigos.

A maldição da Jóia Negra

Wario terminou a construção de seu castelo luxuoso, mas antes mesmo que pudesse aproveitar o conforto de seu novo lar, uma Jóia Negra desceu pelas escadas e transformou o sonho em pesadelo.

Essa jóia amaldiçoada tem o poder de transformar moedas de ouro em monstros e dividiu o castelo de Wario em quatro partes, transportando-as para um universo paralelo.

Wario não pretende deixar essa intromissão sem uma resposta e, corajosamente, decide enfrentar sozinho todos os perigos e desafios para recuperar seu tesouro.

Uma aventura sensacional!

O game é composto por quatro mundos diferentes, cada um dividido em três partes: duas fases de exploração com um sub-chefe cada e um chefão final.

Os cenários são temáticos e separados: floresta, circo, deserto e montanhas geladas. A cada chefe final vencido no jogo, Wario recebe uma parte da chave para abrir o grande baú de tesouro que esconde o desafio final da aventura.

Para vencer os obstáculos Wario conta com diversos tipos de ataque, contando com suas tradicionais ombradas – muito usadas nas aventuras da série **Wario Land** –, um ataque-bundada – que herdou do avesso Mario –, um pilão superpotente, arremessos e suas porradas demolidoras. Wario pode, facilmente, aparecer em uma próxima versão da série **Smash Bros**.

É possível socar um inimigo até deixá-lo tonto, depois agarrá-

Tela de inventário

Nome da fase e do mundo

Tesouros encontrados

Insígnias conquistadas

Dicas de jogo

Número de moedas

Corações de energia



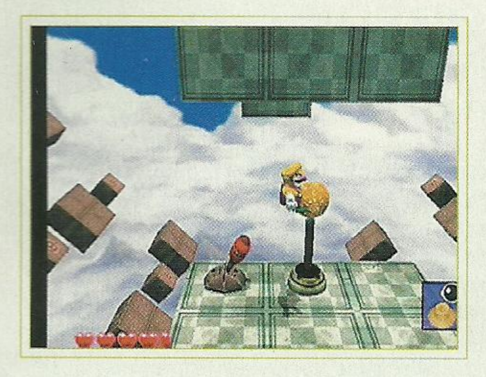
Retornar ao pátio

Estátua dourada: número total e partes encontradas

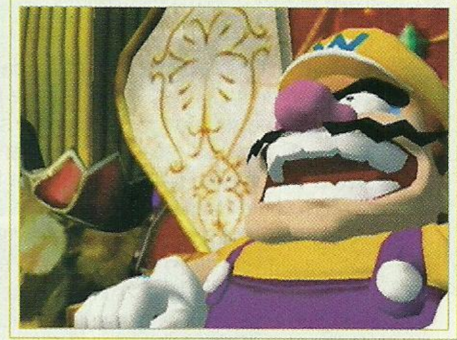
Total de diamantes

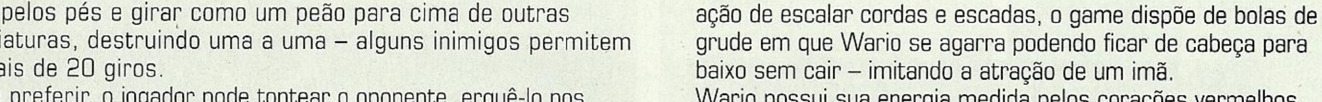
Diamantes necessários para o subchefe

Spritelings encontrados

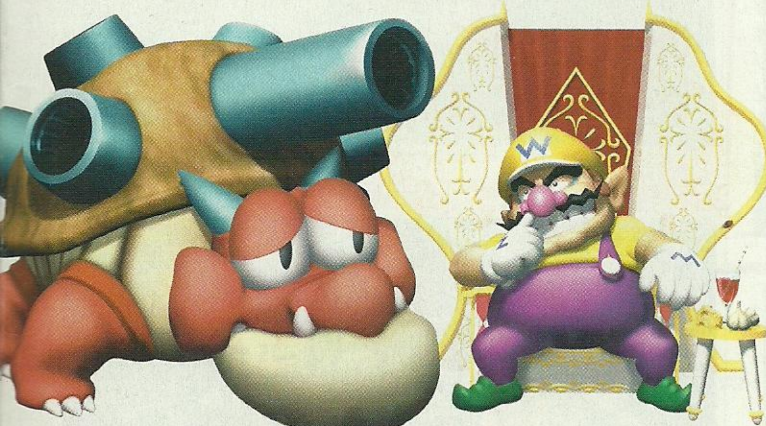








lo pelos pés e girar como um peão para cima de outras criaturas, destruindo uma a uma – alguns inimigos permitem mais de 20 giros.
Se preferir, o jogador pode tontear o oponente, erguê-lo nos braços e arremessá-lo contra objetos, máquinas ou mesmo sobre outros inimigos.
Não existe defesa e, para escapar das investidas, o vilão possui um movimento de Dash – que também serve para atacar. Além da ação de escalar cordas e escadas, o game dispõe de bolas de grude em que Wario se agarra podendo ficar de cabeça para baixo sem cair – imitando a atração de um imã.
Wario possui sua energia medida pelos corações vermelhos na parte inferior da tela. É possível aumentar a quantidade de energia encontrando os corações dourados espalhados no jogo – oito corações dourados garantem metade de um coração vermelho.
Cada dano recebido consome metade de um coração e o jogador pode completar sua energia comprando alhos – isso mesmo, ele se alimenta de alho – nas dispensas encontradas no cenário – o preço inicial é de 40 moedas, aumentando em dez moedas para cada alho adquirido.
O jogador usará as moedas coletadas no game para pagar pelo uso de continues – valores que podem variar dependendo do setor onde ele se encontra – se por acaso perder a vida.
O continue retorna com o personagem ao mesmo ponto e momento em que estava na fase – se você morre em um chefe quando só lhe restava acertá-lo mais uma vez, o continue o leva de volta nas mesmas condições.
Com a alavanca C, o jogador movimenta a câmera regulando o zoom – aproximando ou distanciando a imagem – seu posicionamento vertical, além de fazer giros de 360° na cena – esse último recurso permitido apenas nos desafios de subfases.



Comandos

A partir de agora todos vocês serão mais felizes! Por quê? Simplesmente por estarem no comando do superastro máximo e inigualável do mundo dos games: eu, Wario!

A – pulo
B – ataque/pega objetos
R – Dash/corrida
L – sucção
Z – sucção
Alavanca C – câmera
Start – Inventário

ESPECIAIS

B, B, B – combo de socos
A, B (no ar) – ataque bundada
R, A – cambalhota

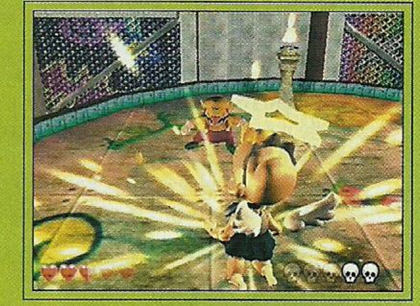
CORRIDA

Pressione e segure o botão B.



PILÃO

Agarre um inimigo, salte usando o botão A e, no ar, pressione B. Este ataque causa danos em ouros inimigos se você cair próximo deles.



GIRO

Agarre um inimigo e faça movimentos rápidos de círculos com a alavanca direcional. Depois de embalar o giro, o jogador pode se mover em qualquer direção. Se o jogador pressionar o botão B, o inimigo será atirado automaticamente após um certo número de voltas.

ARREMESSO

Agarre um inimigo e pressione o botão B. Se desejar um arremesso mais potente, mantenha B pressionado para concentrar a força.

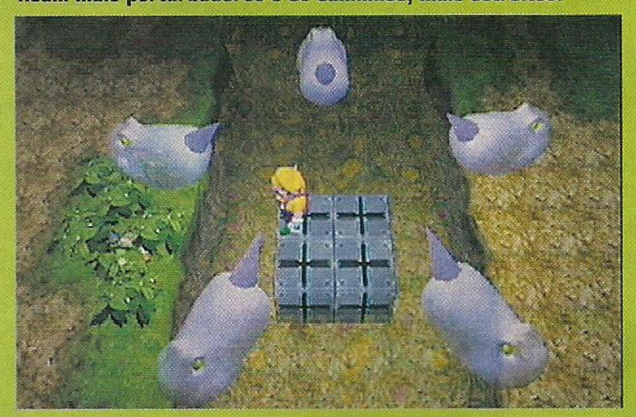
O jogador usará as moedas coletadas no game para pagar pelo uso de continues – valores que podem variar dependendo do setor onde se encontra – se por acaso perder a vida. O continue retorna com o personagem ao mesmo ponto e momento em que estava na fase – se você morre em um chefe quando só lhe restava acertá-lo mais uma vez, o continue o leva de volta nas mesmas condições. Com a alavanca C, o jogador movimenta a câmera regulando o zoom – aproximando ou distanciando a imagem – seu posicionamento vertical, além de fazer giros de 360º na cena – esse último recurso permitido apenas nos desafios de subfases.



Ahhhh!! Vou aspirar todas essas moedas para dentro da minha pança! Depois dou um jeito de devolvê-las à minha sala de tesouros

Os esgotos do universo paralelo

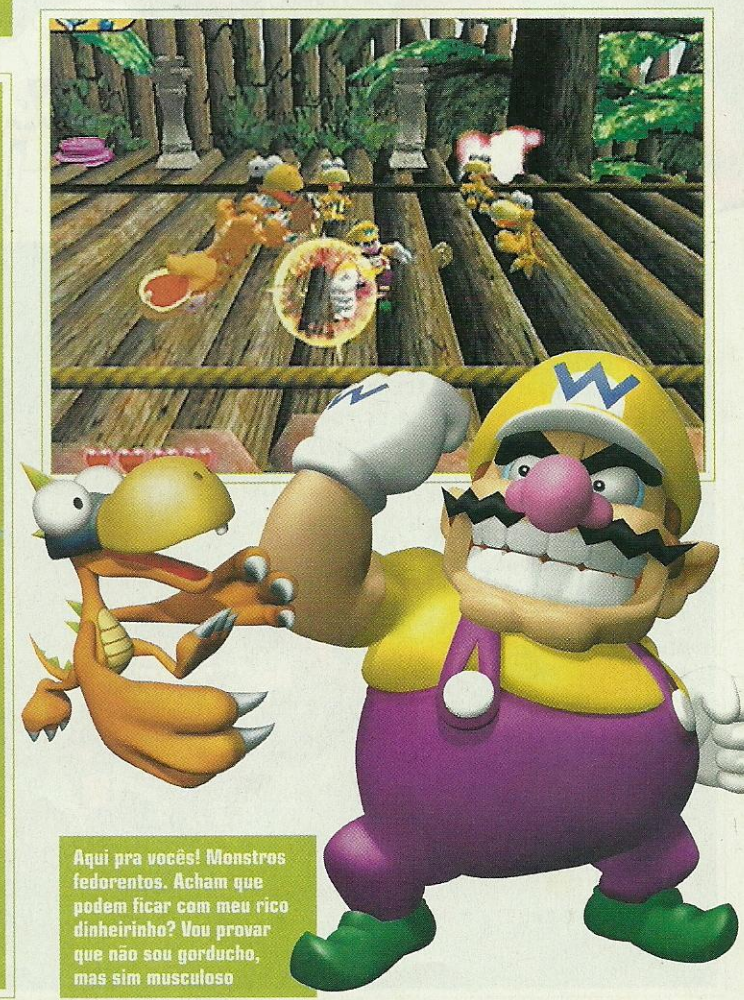
Sempre que o jogador despencar de um precipício ele cairá no Unithorn's Lair, um tipo de esgoto do universo paralelo. Lá vivem as criaturas-fantasma que adoram roubar a sua grana. Para sair desse lugar, Wario precisa destruir as caixas de madeira e encontrar a mola que vai arremessá-lo de volta à fase. Os caminhos são estreitos e, se o jogador pisa na água, perde moedas aos montes. A dificuldade em sair desses locais aumenta com o avanço dos mundos. Os fantasmas ficam mais perturbadores e os caminhos, mais estreitos.



Conexão WW

Fazendo a conexão entre o Game Boy Advance e o GameCube com o jogo Wario World**, o jogador poderá fazer o download de demos jogáveis da versão Wario Ware Inc Mega Microgames para o portátil – sem precisar ter o cartucho.**
Para isso, basta pegar os tesouros existentes no game e habilitar os ícones dos minijogos no pátio central. Vale a pena, pois o título do portátil é bem bacana e você pode fazer um test drive sem compromisso. Depois de baixar o minijogo, basta desconectar o GBA do GameCube e sair jogando por aí.





Aqui pra vocês! Monstros fedorentos. Acham que podem ficar com meu rico dinheirinho? Vou provar que não sou gorducho, mas sim musculoso



Game bijuteria

Wario World tem gráficos 3D supercaprichados, uma jogabilidade incrivelmente boa, som com qualidade Dolby Sorround Pro Logic II, dispõe de três baterias de Save, conexão com o GBA, tem uma proposta de jogo divertida, muita exploração no melhor estilo plataforma, variação de movimentos, visão de jogo ajustável e um protagonista que está se tornando astro com sua irreverência e versatilidade... mas é curto demais.

Podemos compará-lo a uma peça de bijuteria, que imita uma jóia em todos os seus aspectos, mas que não tem a mesma durabilidade. Não levamos mais do que seis horas para completar o game com 100% dos objetivos. Não sobrou mais nada para fazer, a não ser começar tudo de novo, mas isso só daqui a algum tempo, depois que a gente esquecer a localização e a solução para os desafios. Faltou em **WW** outros modos de jogo e ainda poderíamos ter, pelo menos, mais quatro mundos iguais a esses para explorar.

O game tem um jeitão infantil e serve perfeitamente ao propósito de divertir, mas requer muita habilidade para ser completado em sua totalidade, digamos que tem nível médio de dificuldade. Claro, continua sendo um jogo imperdível, mas ficou devendo em longevidade.

Ronny Marinoto

O que é que você está olhando? Tá querendo levar porrada? Sai prá lá zoião! Essa grana é minha e não divido com ninguém

A arte de juntar coisas

O maior atrativo do game é, sem dúvida, a coleta de itens. Para completar as fases com 100% de aproveitamento, o jogador precisa buscar os seguintes itens:



1 – DIAMANTES VERMELHOS – que também são necessários para abrir o alçapão para o subchefe da fase.

2 – OITO TESOUROS PERDIDOS – encontre, pela fase, os oitos botões que revelam os baús e depois os tesouros.

3 – CINCO SPRITELINGS – criaturas mágicas que foram capturadas pela Jóia Negra e oferecem dicas de jogo ao vilão.

4 – INSÍGNIA DO SUBCHEFE – conquistada após vencer o subchefe da fase.

5 – INSÍGNIA DO CORAÇÃO – conquistada depois que o jogador encontra os oito pedaços da estátua dourada existentes na fase. Isso garante ao vilão metade de um coração de energia e constrói uma estátua de ouro com sua imagem no portão de entrada do mundo.

6 – INSÍGNIA DO TESOURO – conquistada após o jogador encontrar e recuperar oito tesouros da fase.



AVALIAÇÃO

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

Gráficos **8,5** / Som **8,5** / Jogabilidade **10** / Diversão **10** / Replay **6,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **plataforma** / Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Nintendo**
Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 8,6

Forgotten Realms

Baldur's Gate

Dark Alliance



Pouco RPG, muita repetição!

A Interplay resolveu agradar quem tem um GameCube e é fã da série **Dungeons & Dragons**. Mas pra quem não está nem aí pra **D&D**, o game fica monótono em pouco tempo. Apreciadores da música pesada vão ficar empolgados assim que virem os nomes das empresas que desenvolveram **Dark Alliance: Snowblind e High Voltage**, que também são nomes de músicas do Black Sabbath e do AC/DC, respectivamente. Pena que o game está longe de ser considerado "heavy metal"...

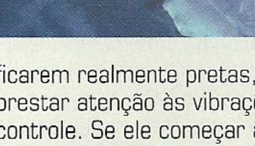
Uma volta no tempo

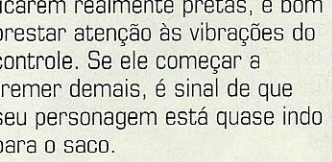
Se você tem mais de 25 anos de idade, já deve ter ouvido falar de **Golden Axe e Gauntlet**, dois games das antigas que fizeram muito sucesso com gamemaníacos, hoje balzaquianos. A semelhança de BGDA com **Golden Axe** é pequena, apenas os personagens são bem parecidos: um guerreiro saradão, uma feiticeira gostosona e um duende barbudo que gosta de usar um machado (termine o jogo para destravar um quarto personagem). Depois que escolher um deles e partir para ação, o game começa a ficar mais parecido com **Gauntlet**. A ação é vista de cima, com os personagens diminutos e infinidades de labirintos e inimigos, todos iguais uns aos outros que vão entulhando a sua tela até você não conseguir enxergar mais nada. e ainda ter alguns problemas de taxa de frames por causa disso.

Para evitar tanto aborrecimento, é recomendável ir avançando aos poucos. Dessa forma, os inimigos não atacam todos ao mesmo tempo e você pode definir uma estratégia diferente de "apertar o botão de espada mais rápido que puder." A tela pode ser girada para conseguir um melhor ângulo, mas isso acaba mais atrapalhando do que ajudando, pois os cenários são muito genéricos e muitas vezes seus únicos pontos de referência são "virar para a direita" ou "virar para a esquerda", de modo que se você ficar girando muito a tela, sua cabeça vai embaralhar e será um, dois pra você se perder nos labirintos.

A ajuda de um amigo num jogo como esses é bem importante, pois, como já foi dito, há mais inimigos do que formigas num piquenique. Além do mais, os personagens ou são bons em combate corpo a corpo, ou primam pelos ataques à distância. O que quer dizer que se você tiver uma equipe equilibrada, as coisas ficam bem mais fáceis. Sem contar que no final, é quase impossível jogar sozinho. Coisa pra doido mesmo! E se as coisas ficarem realmente pretas, é bom prestar atenção às vibrações do controle. Se ele começar a tremer demais, é sinal de que seu personagem está quase indo para o saco.









RPG de porrada

Seu personagem pode empunhar uma arma de combate (machado, espada, etc.) e uma de longo alcance (arco-e-flecha) ao mesmo tempo, mas se estiver usando uma arma de longo alcance, o escudo não pode ser utilizado. Além disso, cada arma e cada peça de vestuário têm um peso diferente. Como seu personagem tem um limite para o peso que pode carregar, é preciso bolar um esquema para não ficar abarrotado demais e depois não conseguir recolher os espólios de guerra que seus inimigos deixam para trás.

Dark Alliance também possui elementos de RPG.

Quanto mais você luta e trucida inimigos, mais experiência acumula, tal experiência pode ser trocada por novas técnicas. É possível conseguir novas magias, aumentar a taxa de recuperação, melhorar atributos como carisma, inteligência e muitas outras coisas.

Se você gosta de muita pancadaria com uma boa dose de RPG, e não fica de saco cheio de enfrentar sempre os mesmos caras feios, vale a pena dar uma conferida. (N)

Eduardo Trivella





AVALIAÇÃO — Recomendado para maiores de 13 anos

Gráficos **6,0** / Som **6,5** / Jogabilidade **5,0** / Diversão **6,0** / Replay **5,0**

Número de jogadores: **2** / Tipo de jogo: **ação/RPG** / Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Snowblind Studios/High Voltage Software**

Publisher: **Interplay**

NOTA FINAL 5,6



Um dos super-heróis mais antigos ressurge com força total!

Está lembrado daquele nosso velho conhecido, verde, forte e capaz de derrubar sozinho uma torcida inteira de futebol? Não, não estou falando do brócolis que vinha na merenda da escola, estou me referindo ao Incrível Hulk, o super-herói das antigas. Pois é, ele está invadindo o mundo dos games e os cinemas. Depois de diversas aparições nas telonas com aqueles filmes de orçamento baixo, nos quais Lou Ferrigno parecia ter caído numa fábrica de tinta verde, e de games não muito bons como o do Super Nes, parece que o verdão voltou em grande estilo, em um jogo que reflete a sua imagem: gigante e fortão.

Nunca provoque esse cara!

Para aqueles que ainda não conhecem a história do Hulk, saiba que ele é, na verdade, o renomado cientista Bruce Banner. Bruce perdeu sua mãe muito cedo, vítima da violência de seu pai por quem era freqüentemente espancado. Isso fez com que ele se isolasse do mundo, reprimindo seus sentimentos e sua raiva. Quando adulto, Banner estudou no Instituto de Tecnologia da Califórnia, sendo classificado como "brilhante" pelos professores de lá. Isso garantiu seu emprego, que veio na forma de uma pesquisa para o governo americano, que consistia em construir uma bomba de radiação Gamma - arma que destruiria instalações sem causar vítimas. Durante as pesquisas, o doutor conheceu Betty Ross, filha do general Ross, o manda-chuva da corporação. Tudo corria bem até o dia do teste da bomba. Por culpa de uma falha nos equipamentos, a radiação se espalhou pelo local. Bruce fechou a sala e acabou contaminado pela radiação que o transformou radicalmente. Ele assumiu uma forma gigantesca e ficou extremamente forte e furioso. Assim nasceu Hulk. Banner ficou confinado por um tempo, mas novamente se transformou e fugiu. Agora ele é caçado pelo esquadrão Caça-Hulk, comandado pelo general Ross. Sempre que Banner se enfurece, a raiva que ele conteve por anos vem à tona provocando a transformação, e ele só volta ao normal quando se acalma. Depois disso, sai em busca da cura daquilo que considera uma maldição.

O jogo se passa depois do filme, quando Banner, tentando se livrar da radiação em seu sangue, acaba sendo atraído por um plano de seu inimigo, The Leader. Ele planeja construir um exército de superseres feitos a partir de radiação Gamma.



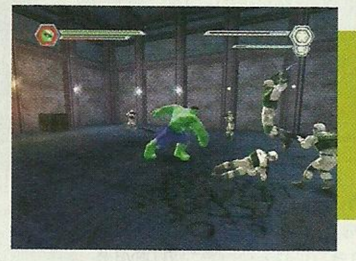




Hulk esmaga!

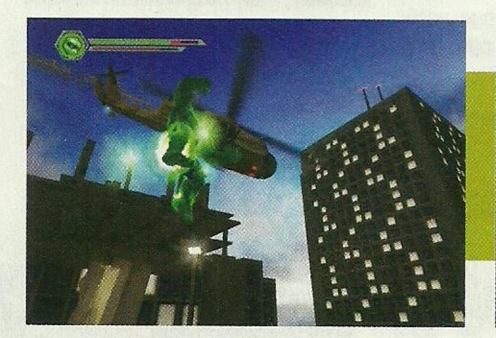


Com esse enredo é fácil imaginar o resultado do game. A primeira fase ensina os movimentos básicos. Tudo começa com Bruce no banheiro de um restaurante. Ele se olha no espelho e vê a figura do Hulk que estica o braço e inicia a transformação (cena do filme). Nisso, chega o esquadrão Caça-Hulk e começa a pancadaria. Hulk desfere golpes poderosos: socos, chutes e tapas sônicos. Tudo com apenas dois botões: botão de soco e botão de Gamma - golpes com potência radioativa. Combinando os dois, você consegue combos assombrosos, como socar o inimigo impiedosamente, chutá-lo para cima e ainda dar um soco nele no ar além de outras crueldades. Há partes do jogo nas quais você controlará Banner em sua forma normal e o negócio é não se deixar ver.

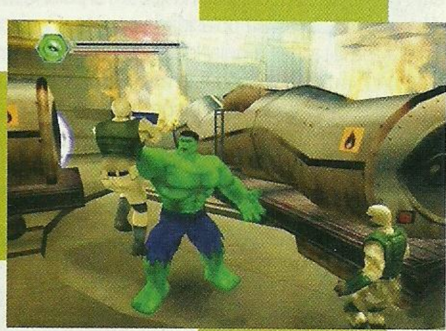




Tudo isso parece ser muito legal, mas agora começa a parte chata. O sistema de mira não é dos melhores, sendo praticamente descartável. O excesso de porrada chega a ser engraçado, mas acaba ficando entediante. Os inimigos não param de vir e se você decidir ficar parado numa área, prepare-se para passar o resto da sua vida lutando. Quando se está jogando como Hulk, o jogo é fácil demais. Os inimigos são muito fracos, não oferecem resistência, salvo os chefões que exigem um esforço maior. Quando você







assume a forma de Bruce Banner, o jogo muda totalmente, a dificuldade é alta, mesmo no nível fácil. Se é visto, todos os guardas vêm para cima atirando, os socos de Bruce não ajudam muito e você morre rapidamente. Quando morre, ele se transforma no Hulk. "Mas aí é só sair destruindo tudo", você deve estar pensando. Não é bem assim. As fases com o Banner são missões secretas, nas quais tudo é feito às escondidas e um gigante verde de três metros não é uma das coisas mais fáceis de se esconder. Banner ainda tem que decifrar códigos de portas, algo que não é não muito difícil, mas trabalhoso até que se pegue o jeito.

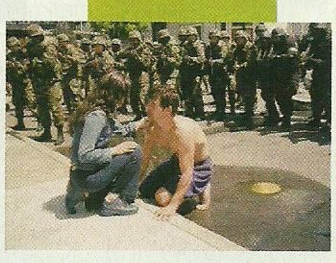
Hulk não gosta de zumbido

Os gráficos do jogo parecem uma estranha mistura de cenas reais com Cel-Shading. Isso o deixou com um charme especial, mas esquisito ao mesmo tempo. Há momentos em que eles parecem ridículos, porém, são ideais para um jogo deste tipo. A idéia é mostrar detalhadamente a destruição que Hulk causa com seus superpoderes. É possível dar um soco na parede e uma rachadura aparecerá no lugar exato do impacto do golpe. Dá para destruir praticamente tudo do cenário e usar objetos como armas ou arremessá-los contra o inimigo. Um bom exemplo é quando Hulk pula e, ao cair, quebra o chão.

O som é decepcionante. As músicas são apenas vinhetas repetitivas e chatas, capaz de fazer qualquer um cair no sono. Os efeitos sonoros seguem a mesma qualidade, com a diferença de que todas as conversas do jogo são faladas – a voz do dr. Bruce Banner foi dublada por Eric Bana, o mesmo ator que interpreta o personagem no cinema.

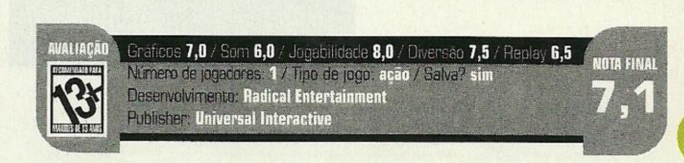
Entre o filme e o jogo





O jogo complementa o filme, mostrando acontecimentos que se passam depois da produção cinematográfica (isso está virando moda). Outra relação filme/game é que assistindo à produção para o cinema, você poderá conseguir senhas para usar no jogo e habilitar alguns truques. Cenas aparentemente comuns nas quais aparece a placa de um veículo, por exemplo, podem ser a sua chance de ganhar invencibilidade para o personagem no jogo. Se preferir, dê uma olhadinha em nossa seção de dicas e veja as que já descobrimos. O Gigante Esmeralda novamente ficou abaixo do rendimento de heróis como Homem-Aranha, mas se mantém na média de Batman e Super-Homem.

Nicolas Tavares de Souza





Ikaruga dá uma injeção de ânimo ao gênero espacial!

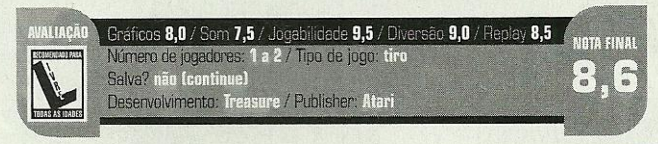




Space Invaders, **Galaga** e dúzias de outros jogos espaciais definiram um gênero de games nos Arcades e nos consoles. **Ikaruga** melhora tudo isso com visuais impressionantes, jogabilidade inovadora e tanta ação que vai deixar você viciado já na primeira leva de inimigos. É um game espacial em forma de arte.

Espaçonaves renderizadas de duas polaridades – preto e branco – formam padrões na tela vertical. Você deve navegar pelo bombardeio detonando tudo o que vê pela frente, absorvendo energia de tiros que combinam com a polaridade de sua nave e desviando de tiros de polaridade oposta. Conforme voa e atira, você pode alternar a polaridade de sua nave para se adaptar à situação. Quando a ação fica muito intensa, você pode usar sua energia armazenada para disparar enormes rajadas que se espalham por toda a tela.

O Multiplayer permite que dois participantes operem em conjunto no mesmo campo de jogo. Uma opção de treinamento dá a chance de aprender os padrões inimigos de cada fase em câmera lenta. No modo Challenge, você pode usar uma senha para comparar seu recorde com outros placares no website do game.



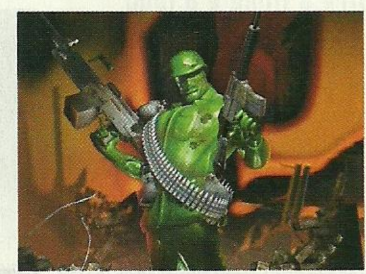
AVALIAÇÃO – Recomendado para todas as idades

Gráficos **8,0** / Som **7,5** / Jogabilidade **9,5** / Diversão **9,0** / Replay **8,5**
Número de jogadores: **1 a 2** / Tipo de jogo: **tiro**
Salva? **não (continue)**
Desenvolvimento: **Treasure** / Publisher: **Atari**

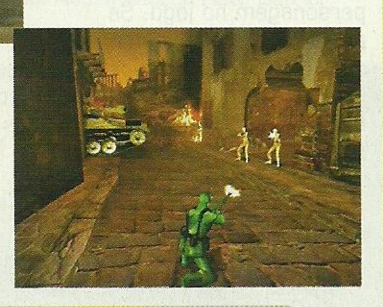
NOTA FINAL **8,6**

Army Men: Sarge's War

A batalha entre os exércitos Verde e Bronzeado chega ao GC com o exclusivo game de tiro em terceira pessoa **Army Men: Sarge's War**. Como líder da companhia Bravo do exército Verde você deve combater um



violento ataque Bronzeado e enfrentar uma nova ameaça. Os cenários estão muito bem renderizados e a ação segue sem tréguas. A câmera não gira quando você faz mudanças bruscas de direção, mas é possível movê-la para uma posição atrás de seu personagem apertando apenas um botão.

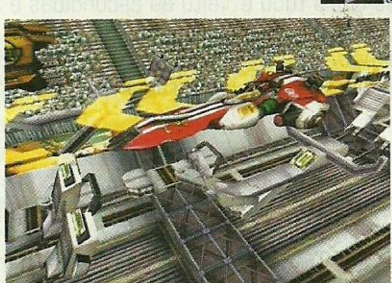


Nota: 7,0
Gênero: **ação** / Publisher: **3DO** / Número de jogadores: **1 a 4**



Tube Slider

Oito veículos futuristas competem em dez pistas retorcidas no jogo de corrida sci-fi da NEC. Os gráficos cromo-e-vidro e a trilha techno dão um



clima bacanudo. E os controles, embora meio frouxos, oferecem várias maneiras de fazer curvas e usar o turbo. Você pode travar nos carros dos outros competidores e absorver a energia deles para ganhar uma injeção de velocidade. Como as corridas acontecem dentro de tubos e curvas fechadas não representam muito perigo, o que reduz um pouco a emoção das corridas.





Nota: 6,0
Gênero: **corrida** / Publisher: **NEC** / Número de jogadores: **1 a 4**



Drome Racers (GC)





Neste game da EA, carros rápidos voam em pistas curtas, em ruas urbanas e em terrenos montanhosos. Com 18 veículos, a mais recente linha **Drome Racers**, da Lego, é uma verdadeira dose automobilística. A câmera em terceira pessoa permanece baixa no chão e perto de seu veículo para garantir que você experimente a intensa velocidade. Você pode apanhar escudos, armas e habilidades especiais no meio da corrida e ganhar créditos com vitórias para aperfeiçoar ou construir seus veículos.







Nota: 6,0
Gênero: **corrida** / Publisher: **EA** / Número de jogadores: **1 a 4**



Rally Championship

Até quatro jogadores podem competir no **Rally Championship** da Conspiracy Entertainment, mas corridas para um jogador são estritamente contra o relógio – na pista, não existem carros controlados pelo computador. Os 24 veículos do game são divididos em quatro categorias. Variam em tamanho e potência, mas todos são bem rápidos e leves. Os controles são ágeis, porém sensíveis. Um erro de uma fração de segundo pode mandar um veículo a uma rodada destruidora e fora de controle.





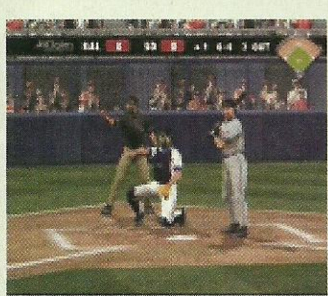


Nota: 5,0
Gênero: **corrida** / Publisher: **Conspiracy Entertainment**
Número de jogadores: **1 a 4**



All-Star Baseball 2004

É difícil imaginar um game de beisebol mais agradável do que a atualização de 2004 da série **All-Star**, da Acclaim. Os gráficos são realistas e o controle é robusto, mas o que coloca o game na lista de obrigatórios são as características exclusivas – jogadores históricos como Babe Ruth, Satchel Paige e Josh Gibson, o modo Pick-Up Game (jogadores da MLB em um estádio municipal) e o modo Scenario que lhe permite alterar momentos da temporada 2002. É um Home Run!









Nota: 8,5
Gênero: **esporte** / Publisher: **Acclaim** / Número de jogadores: **1 a 4**



Backyard Baseball



Desenvolvido pela Humongous Entertainment e publicado pela Infogrames, **Backyard Baseball** traz versões jovens de dez jogadores da Major League, incluindo Randy Johnson e Alex Rodriguez, e equilibra o jogo com meninos e meninas igualmente talentosos. Os gráficos têm uma qualidade divertida e cartunesca e as animações dos ciclos são engraçadas. Os controles intuitivos do game o deixam fácil para jogadores de qualquer idade e nível de habilidade.



Nota: 7,0
Gênero: **esporte** / Publisher: **Infogrames** / Número de jogadores: **1 a 2**



DONKEY KONG COUNTRY



O gorila mais famoso da Nintendo também no GBA

Por mais que torçamos o nariz, o GBA já se consolidou como a principal plataforma para conversões de clássicos. Até agora, não tivemos (tantos) motivos para reclamar dos títulos escolhidos. Todos os grandes jogos de verdade, como **Super Mario 3**, **Breath of Fire 2** e outros. E em se tratando de um portátil da Big N, claro que não podia faltar uma versão de **Donkey Kong Country**. Foi justamente o que aconteceu.

O pais de Donkey Kong

O bom e velho gorila deixa seu pequeno aprendiz, Diddy, para cuidar de suas preciosas bananas. É então que, durante a noite, o inescrupuloso pirara James K. Rool ataca o armazém, derruba Diddy e rouba todas as bananas do local. Claro que Donkey não vai deixar isso barato. Você deve guiá-lo pelas diversas áreas da ilha até chegar ao esconderijo do lagartão pirata e recuperar suas bananas.

Mas você não estará só na sua jornada: logo você encontrará Diddy, que é capaz de dar saltos mais longos e mais ágeis, mas que é bem mais fraco que DK. Além do macaquinho, você ainda conta com a ajuda de diversos animais das flores, como o rinoceronte Rambi, que pode destruir algumas paredes; o peixe espada En Guarde, que ataca inimigos sob a água, e muito mais. Fora tudo isso que você já encontrava na versão original, **DKC** para o Game Boy Advance ainda traz dois novos minijogos, Funky's Fishing e Candy's Dance Studio. No primeiro, você deve montar En Guarde e soltar o anzol para pescar o maior número de peixes para o barco de Diddy. O segundo é bem mais divertido: escolha a música de uma das fases e prepare-se para pressionar os botões indicados na tela seguindo o ritmo da música, no melhor estilo Burst A Groove.



Um pouco de história...

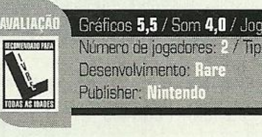
A primeira metade da década de 90 foi a época de ouro da Nintendo. O SNES reinava supremo, e novas e interessantes tecnologias eram adicionadas a cada jogo lançado. Era só ver **Star Fox** e seu chip **SuperFX**, com os primeiros gráficos poligonais para plataformas caseiras. Mas foi só em 94, pouco depois do anúncio do projeto Reality – que viria a se tornar o N64 –, é que a Nintendo conseguiu ressuscitar de vez seu gorila máximo, Donkey Kong. Sendo o primeiro a utilizar a tecnologia gráfica ACM (Advanced Computer Modeling, ou modelagem Avançada por Computador), desenvolvida em conjunto com a Rare para o hit **Killer Instinct**, o game ganhou o selo de jogo do ano em diversas publicações do gênero, revolucionou o conceito de gráficos da época e colocou **DK** de volta à lista de celebridades da empresa.

Daí por diante, uma série de continuações se seguiram, mas sucesso semelhante só se viu com o lançamento de **Donkey Kong Country 64**.

"Em 94, DKC era o top da beleza..."

Mas isso foi há muito tempo. E este é o ponto: tudo daquela época já foi ultrapassado. A qualidade gráfica gerada pelo SuperFX hoje são risíveis diante de um GameCube. Cartuchos foram substituídos por DVDs, **Killer Instinct** caiu no esquecimento e o ACM nem é mais utilizado. Será que, ainda assim, o jogo continua a oitava maravilha do mundo como foi chamado em 94? Nem de longe. Tendo apenas os minijogos como adicionais – sim, eles são divertidos, mas, nem de longe, seriam antigos demais –, esta versão de **DKC** é mais voltada para os veteranos que, mesmo assim, podem torcer o nariz pelo reduzido campo de visão que a telinha do GBA proporciona. Se você gostou do game original, experimente, mas não espere a mesma emoção de nove anos atrás. Se é novo no ramo, vale uma conferida antes de partir para um **Aria of Sorrow** ou um **Megaman Zero 2**. Ⓝ

Eric Araki



AVALIAÇÃO

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

Gráficos **5,5** / Som **4,0** / Jogabilidade **5,0** / Diversão **5,0** / Replay **3,0**

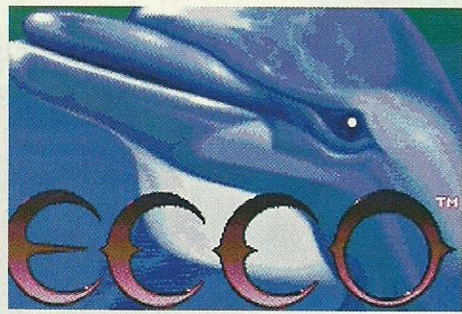
Número de jogadores: **2** / Tipo de jogo: **ação** / Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Rare**

Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 4,4







Sega Smash Pack

Três clássicos imperdíveis revividos no GBA

Jogadores das antigas se lembram bem dos clássicos da Sega. Agora, a empresa reúne três sucessos em um só cartucho para você se divertir no GBA.
Seja na pele de um golfinho, um anãozinho invocado, seja na pele do nosso amigo espinhudo, a diversão é garantida!

Em busca do Machado Dourado

Muitos ainda se lembram de Death Adder, vilão famoso na época dos consoles 16-bit. Tyris Flare (amazona), Ax Battler (bárbaro) e Gilius Thunderhead (anão) lutavam contra uma horda de inimigos para livrar o povo das maldades do vilão, que dominava o poder do Machado Dourado.
A conversão de **Golden Axe** tem pontos fortes e fracos.
Os gráficos e cores se mantêm fiéis à versão Arcade, com personagens grandes, fáceis de ver na telinha do GBA.
Os cenários não foram tão bem tratados, perdendo um pouco até para a versão do já vovô Mega Drive.
A jogabilidade ficou intacta: um botão para pulo, outro para ataques e um terceiro para magia. A resposta dos controles é rápida, evitando que você entre em apuros com os chefes da Turtle Village.
Mas onde o game peca mesmo é na parte sonora: as vozes dos personagens foram cortadas e as músicas perderam a graça.

Um golfinho fora d'água

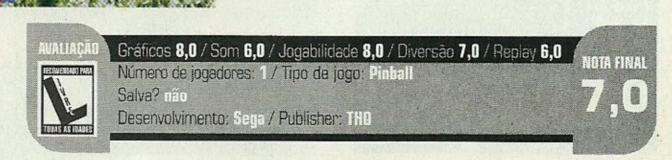
Além de inovador, **Ecco** encantou jogadores no mundo todo com gráficos de cair o queixo e uma trilha sonora marcante.
Na versão para GBA, a qualidade gráfica foi mantida. Peixes, corais, tubarões e até baleias passam pela tela durante a aventura. O jogo é tão bonito que é fácil se perder passeando nos cenários, o que pode fazer você esquecer a missão.
Apesar de os comandos serem simples, **Ecco** tem diversas acrobacias e manobras para aprender e, então, finalizar o game.
Entre pulos, rodopios fora d'água e o sonar que ajuda você a se comunicar com outros habitantes do mundo aquático, o que impressiona é a versatilidade.
Por ser um jogo extremamente longo, a opção de passwords (senhas) foi mantida, então, ao final de cada missão completada, você poderá guardar seu progresso utilizando o código dado pelo jogo.



E o Oscar vai para...

Sonic Spinball. A perfeição. Divertidíssimo game de pinball com nosso amigo azulado, o terceiro jogo do **Smash Pack** acabou sendo o melhor dos três: gráficos e sons perfeitos, fiéis ao original, com uma trilha sonora diferente e instigante.
Como não poderia deixar de ser, Sonic está novamente na luta contra o bigodudo Dr. Robotnik, desta vez, numa aventura nada casual. Para acabar com o vilão, Sonic tem de vencer estágios que misturam elementos de labirintos com mesas de pinball.
Entre passagens, robôs e canos de esgoto, os gráficos foram trabalhados para criar uma atmosfera única.
Além de ser a bolinha do game, você precisa ser rápido para evitar que nosso herói caia e seja devorado por uma espécie de dragão mecânico que habita os esgotos. É possível correr e pular para coletar os anéis e conseguir destruir as diversas barreiras dos estágios.
O jogo apresenta uma dificuldade média e ação frenética. É preciso olhos bem abertos, atenção redobrada e dedos rápidos! (N)

Orlando Ortiz







Os guerreiros mais fortes do universo estão de volta ao GBA

Passado pouco mais de um ano, a saga de Goku ganha sua seqüência e os fãs do anime tem uma nova oportunidade gamística de se tornar o ser mais forte do universo.

DBZ: The Legacy of Goku 2 foi desenvolvido nos mesmos moldes da primeira aventura do herói Saiyajin para o portátil GBA. Alguns aspectos do jogo foram sensivelmente melhorados como os gráficos, a trilha sonora e a jogabilidade.

A história do jogo é familiar aos fãs do anime japonês e é uma continuação do primeiro jogo – no final da primeira aventura, Goku derrota o alienígena Freeza, que tinha planos de dominar a Terra. Este novo título é maior que o primeiro, com mais de 20 horas de jogo englobando mais duas passagens do desenho animado: a saga dos andróides e a saga de Cell. Depois da explosão do planeta Namek, palco da batalha entre Goku e Freeza, ninguém mais soube do paradeiro do herói. Esta seqüência se passa no futuro, período em que os andróides 17 e 18 espalham destruição pelo planeta e aterrorizam os humanos. Sabe-se que Goku morreu por conta de uma doença misteriosa e Gohan e Trunks não são páreo para os poderosos andróides. Trunks utiliza uma máquina construída por sua mãe, a gatíssima Bulma, para viajar no tempo e voltar ao passado para salvar a vida de Goku.

É aqui que você entra.

Evolução Saiyajin

Você controla seis personagens diferentes. As famosas batalhas contra os andróides e o terrível Cell são os pontos altos. Cada personagem possui um ataque específico, mas, no geral, seus comandos são idênticos. Um dos botões ataca com socos e o outro serve para soltar magias.

Apesar dos elementos de RPG, o game é muito mais um título de ação, com jogabilidade similar às produções **The Legend of Zelda**. O jogador movimenta o personagem livremente pelos cenários, cumprindo uma série de tarefas e enfrentando seus inimigos. É necessário recolher itens para aumentar seus poderes e assim vencer obstáculos para avançar na aventura. Algumas áreas do jogo só podem ser atingidas com um determinado personagem.

O visual do game foi melhorado pela equipe da Webfoot Technologies, que explorou com mais competência a capacidade do GBA. Os cenários ficaram mais detalhados, as passagens animadas ganharam mais vida e músicas e os efeitos sonoros, apesar de repetitivos, estão melhores nesta versão.

Os personagens voam de uma área para outra usando um mapa desenvolvido em Mode 7 – recurso que surgiu no Super Nintendo, usado para dar impressões de profundidade. Até mesmo a caixa de texto usada nos diálogos ganhou um novo design e apresenta a imagem dos personagens.

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku 2 é um bom game para qualquer tipo de jogador, mas foi feito sob medida para os fãs da série. Isso porque o game não se preocupa em explicar a base da história de Goku e seus amigos e só quem é bom conhecedor saberá o que se passa em cada cena.

E como a parte final da trama que envolve os Guerreiros Z não apareceu neste game, pode apostar que **The Legacy of Goku 3** já deve estar a caminho do portátil. Bom para nós!

Renato Siqueira













AVALIAÇÃO

Gráficos **8,5** / Som **8,0** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **8,0** / Replay **7,0**

Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **RPG** / Salva? **sim**

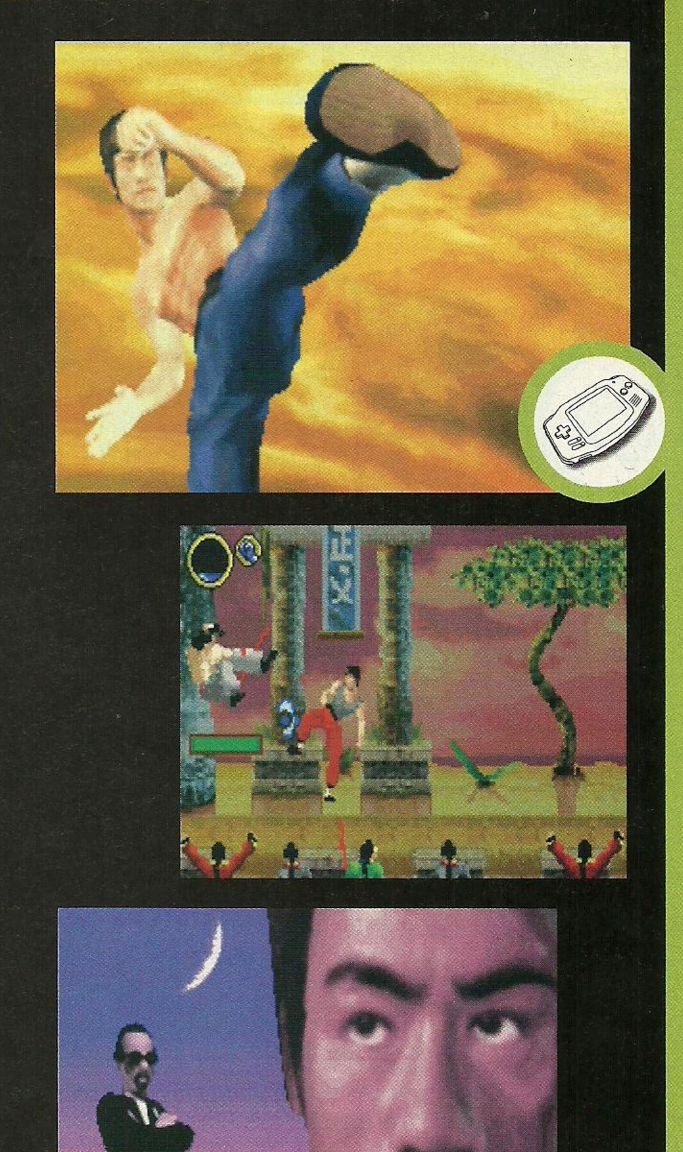
Desenvolvimento: **Webfoot Technologies**

Publisher: **Infogrames**

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

NOTA FINAL 8,0

BRUCE LEE
RETURN OF THE LEGEND



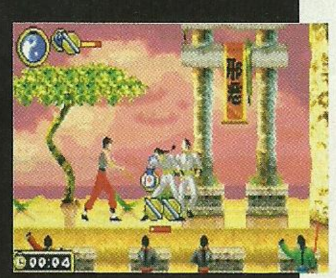
Corra, bata, se esconda e dê gritinhos a cada golpe

Elvis... digo... Bruce Lee não morreu! No que depender do pessoal da Vicarious Visions (que fez os famosos remakes de **Tony Hawk's Pro Skater** e **Crash Bandicoot** para GBA), ele continuará bem vivo.
Todo o clima do jogo imita os aclamados filmes do mestre Bruce Lee: no papel de Hai Feng, ele busca o responsável pela morte de seu mestre, cruelmente assassinado pela máfia chinesa. A história pode não ser inovadora, mas desempenha seu papel com qualidade.

Seja mestre de Jeet Kune Do

Sejamos francos, todo game precisa de uma jogabilidade legal. Sem isso, gráficos definidos e uma trilha sonora fantástica perdem o sentido. Aí é que entra o ponto forte deste game: além dos diversos golpes, armas e truques que você pode utilizar, existem muitos movimentos especiais que você aprende no decorrer da aventura.
Voadoras, saltos mortais, combos arrasadores fazem parte da ação, enquanto chaves, puzzles e labirintos fazem você quebrar a cabeça. A resposta dos controles é rápida e precisa, o que ajuda muito para pular plataformas e finalizar combos.
Ao iniciar o jogo, você pode escolher entre dois personagens: Normal (bem rápido e ágil) ou Fury (forte, porém, lento). Terminando o game com um desses, você libera outros modos de jogo (Time Challenge e Director's Cut) e também mais versões do personagem, cada uma com características especiais (confira a seção Top Secret).
No primeiro estágio, você passa por uma área de treinamento para aprender a usar os comandos básicos e as estratégias de jogo. Siga as instruções atentamente! Sem elas fica complicado prosseguir!
O melhor é que o jogo não segue uma linha fixa, as fases variam de estilo conforme a história. Por exemplo, alguns estágios são mais direcionados à luta, outros são completamente Stealth, em que você deve infiltrar no território inimigo, roubar chaves e documentos, tudo isso, sem ser visto nem ouvido.
Além da bateria interna, que possibilita salvar o jogo a cada fase, você também conta com Checkpoints, assim evita começar tudo de novo cada vez que perde a vida. Outro ponto interessante: você não tem vidas! Quando seu medidor de Life chegar a zero, você volta ao último Checkpoint.

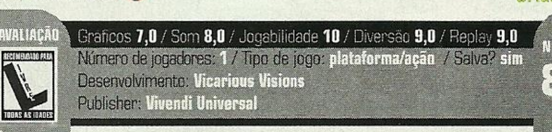


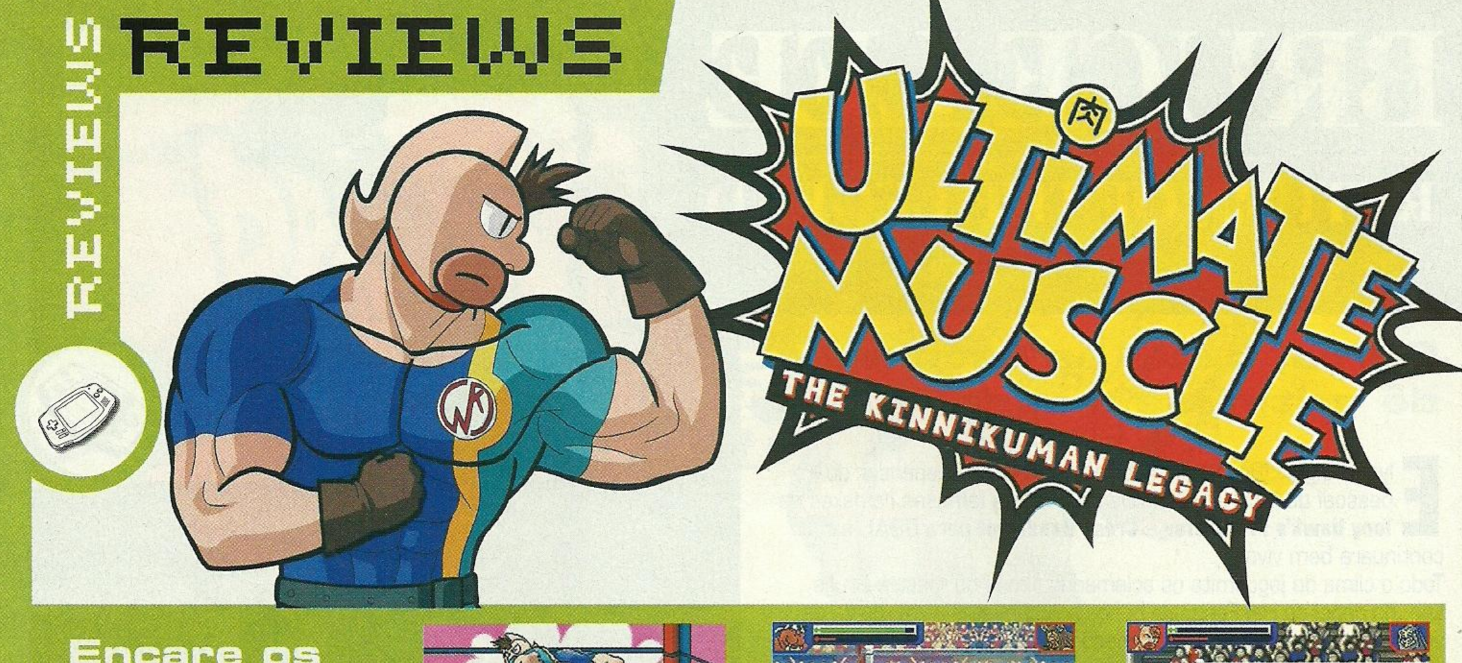


Nem Mona Lisa, nem Beethoven

A parte gráfica, apesar de bem colorida, deixa um pouco a desejar: os personagens poderiam ter sido mais trabalhados. Por outro lado, os cenários compensam essa falha: bem definidos, variados (cavernas, barcos, cidades, entre outros).
A cada estágio, o jogo apresenta cenas curtas com imagens pré-renderizadas, nas quais acontecem grandes eventos da história. Como não poderia faltar, Hai Feng solta os mais variados gritos, gemidos e grunhidos que marcaram época. Legal demais! Os efeitos sonoros agradam, dando sensação de impacto ao acertar a cabeça do adversário com um Bo (bastão) ou ao arremessá-los na água.
Apesar de repetitivo, o estilo musical chinês combina com a ação, variando conforme as fases vão passando.
Sendo você um fã de lutas marciais ou não, este jogo é uma boa pedida. Divertidíssimo, comandos fáceis de aprender, cheio de personagens e modos de jogo secretos. É o famoso game "bolacha de chocolate", depois que abre o pacote, você tem que acabar com ele. Ⓝ

Orlando Ortiz

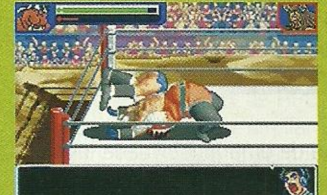




Ultimate Muscle: The Kinnikuman Legacy

Encare os figuras mais esquisitos da luta livre!







Este jogo de luta livre é diferente de tudo o que você já viu! Não se baseia nas regras de lutas normais e muito menos nas coisas do mundo real. Os personagens são pra lá de esquisitos, alguns são animais, outros são objetos com braços e pernas. Uma loucura!

Sem limites para o absurdo

Golpes que desafiam as leis da gravidade e as limitações de qualquer ser vivo têm uma explicação. **Ultimate Muscle** é baseado em um desenho animado japonês que, por aqui, ganhou o nome de "Músculo Total" e está sendo exibido desde o dia 7 de junho no canal pago Fox Kids. A história do jogo é maluca, seguindo as insanidades do anime.

Mantaro Kinnikuman, mais conhecido como Kid Muscle, é o maior lutador da história da luta livre. Sendo ele filho do rei Muscle, desenvolveu um poder secreto que o ajuda em situações de perigo. Como todo lutador, Kid tem um golpe secreto especial, chamado Butt Buster que aprendeu com seu pai e sempre lhe garante a vitória.

Um dia, uma nave ameaçadora em forma de punho pousou no monte Fuji trazendo uma gangue de vilões chamada dMp. Os alienígenas são exímios lutadores e, no último campeonato de luta livre, ficaram em primeiro lugar. Sabendo de sua superioridade eles agora pretendem dominar e destruir a Terra.







Kid Muscle é convocado pela lendária liga de campeões para lutar e evitar o pior destino para o planeta. Confiante, o herói aceita competir no Grande Campeonato de Luta Livre para frustrar o plano dos malvados.

O game possui quatro modos diferentes de jogo: Versus, 3 On 3 – com a utilização do Cabo Game Link –, Training e o Story – que é o modo principal. E é jogando no modo principal que você conhecerá os grandes feitos do lendário Kid Muscle.

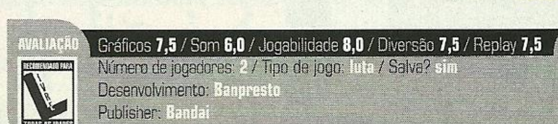
Jogue como se estivesse num desenho animado

Os confrontos em **Ultimate Muscle** rolam mano a mano e o sistema de golpes se diferencia dos tradicionais jogos do gênero. Os criadores de **UM** colocaram uma barra de energia que indica o momento certo para executar um golpe especial. Quando os lutadores se agarram, a barra aparece e, na hora do aperto, o jogador deve ativá-la para desferir um supergolpe. Esse comando é seguido de uma animação que dá todo um clima de desenho ao jogo. O final da luta também não é nada convencional: o jogador tem de descer o nível de energia do oponente até o vermelho e encerrar a briga com um golpe especial. Isso aumenta o desafio, já que é possível virar o jogo a qualquer momento e mandar o adversário para o hospital.

O visual do game foi criado para se manter fiel ao desenho da tevê, com gráficos chapados. Usando esse estilo cartunesco, os programadores desenvolveram golpes loucos. Tem coisas de que até Deus duvida.

Este é um game de luta livre diferente e divertido que terá sua franquia estendida também para o GameCube. Para o GBA, a Bandai conseguiu produzir um jogo com jeitão de anime, inclusive a trilha sonora, e se você curte o desenho e a idéia bizarra de lutar contra um celular musculoso ou mesmo contra um guerreiro feito de placas de trânsito, não deixe este título passar em branco.

Renato Siqueira


AVALIAÇÃO

Gráficos **7,5** / Som **6,0** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **7,5** / Replay **7,5**

Número de jogadores: **2** / Tipo de jogo: **luta** / Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Banpresto**

Publisher: **Bandai**

NOTA FINAL **7,5**

The Incredible Hulk

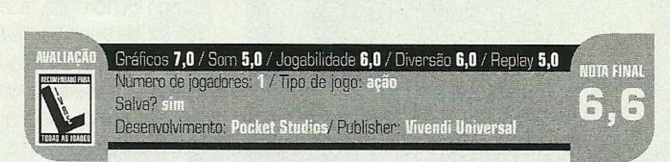






Libere toda sua raiva e desça a porrada em todo mundo!

O game é do tipo ação, no estilo "ande e destrua tudo pelo caminho". E você esperava o que do herói mais enfezado dos quadrinhos? O único problema talvez seja o excesso de pancadaria...cansei.
Mesmo tendo que cumprir objetivos, você não terá maiores dificuldades para ir do início ao fim das fases. Basta seguir as setas. São apenas dois comandos: pulo e soco. Mas com os muitos músculos e o pouco cérebro do grandalhão, você não vai precisar de nada além disso. O mais legal é poder pegar diversos objetos do cenário como caixas de concreto e até um helicóptero, e dar aos inimigos uma calorosa recepção.
O game foi baseado nas histórias em quadrinhos do personagem. As animações entre uma fase e outra foram inspiradas nos gibis da Marvel. A única coisa no jogo que faz lembrar o filme é o design do monstro, que é parecido com o Hulk dos cinemas.
O Gigante Esmeralda é todo tridimensional e o jogo é visto de cima – como em um RPG. Bruce Banner dever ter ficado verde de raiva ao ver os gráficos do game, que não são lá aquelas coisas. Em certos momentos, Hulk avança pelo cenário e os inimigos aparecem vindos de lugar nenhum, como se fossem fantasmas. São 33 fases e um modo para Multiplayer – com a ajuda do cabo Game Link –, mas isso não aumenta muito a diversão.
Não se empolgue com o sucesso nos cinemas, você pode acabar furioso jogando este game.

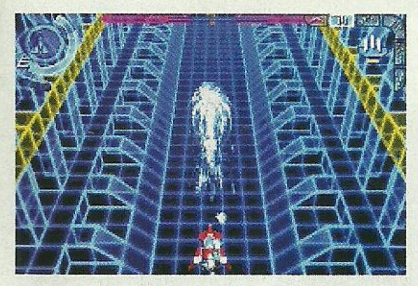

AVALIAÇÃO
Recomendado para todas as idades
Gráficos **7,0** / Som **5,0** / Jogabilidade **6,0** / Diversão **6,0** / Replay **5,0**
Número de jogadores: 1 / Tipo de jogo: ação
Salva? sim
Desenvolvimento: Pocket Studios/ Publisher: Vivendi Universal
NOTA FINAL **6,6**

Iridion 2

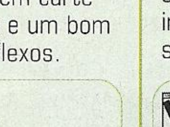




No primeiro game, os aliens atacaram a Terra e foram derrotados. Ficaram longe durante 100 anos e os seres humanos colonizaram outros planetas. Em **Iridion 2** a ameaça alienígena retorna e os melhores pilotos são novamente convocados para a batalha.
Os gráficos são incríveis, os cenários tridimensionais multicoloridos e a trilha sonora, frenética.



A resposta dos comandos é rápida e possibilita uma ótima jogabilidade. Com cinco mundos e 15 fases, **Iridion 2** é um prato cheio para quem curte jogos de nave e um bom desafio ao reflexos.



Nota: 9,0
Publisher: **Majesco** / Gênero: **tiro** / Número de jogadores: **1**

Frogger's Adventure 2: The Lost Wand

O sapo Frogger deixou de atravessar ruas e estradas há muito tempo, mas não perdeu seu charme em aventuras gamísticas. O personagem continua saltando, mas agora por florestas e labirintos.



A varinha da eternidade se partiu em cinco pedaços. E para que a magia não fique fora de controle, o governador do Mundo Mágico pede a Frogger que encontre e remonte os fragmentos. São 15 fases e vários modos de jogo, incluindo um Multiplayer. Você precisará usar de muita estratégia e cada movimento será importante para alcançar seus objetivos.

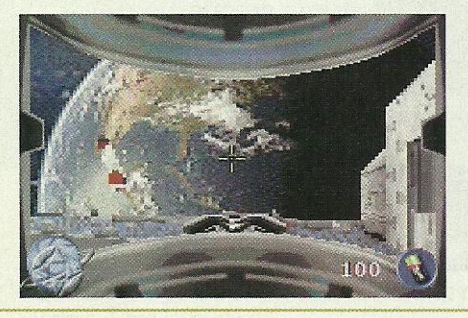


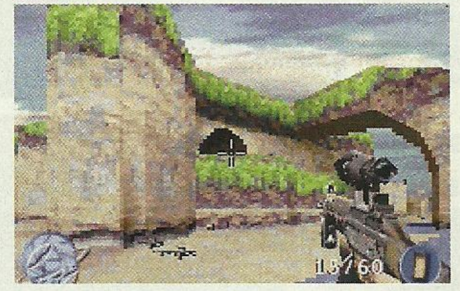
Nota: 7,5
Publisher: **Konami** / Gênero: **ação** / Número de jogadores: **4**

007 NightFire™

Combinando muita ação e stealth, a estréia de Bond no GBA é marcante

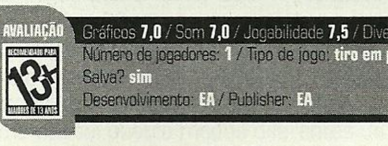
O melhor FPS já lançado para Game Boy Advance segue a mesma história do Nightfire da EA para o GC, mas com objetivos simplificados e sem nenhuma seqüência de pilotagem. Enquanto guia James Bond através de uma história de intrigas internacionais e contrabando de armas que se passa em nove longas missões, você deve driblar a segurança, detonar bandidos





enquanto foge e sair de situações em que está em desvantagem numérica mas bem equipado.
Como Bond pode fazer muitas coisas – correr, atirar, se pendurar e andar lateralmente – o esquema de controle é meio complexo. Muitas atividades, como pular, trocar de arma e mirar para cima e para baixo, exigem combinações de botões que podem confundir jogadores inexperientes que estão na linha de fogo.
A rápida taxa de quadros resulta em movimentação estável e ação ininterrupta. Embora os gráficos estejam ligeiramente pixelados em cenas em close, o visual geral do game é detalhado e sofisticado.

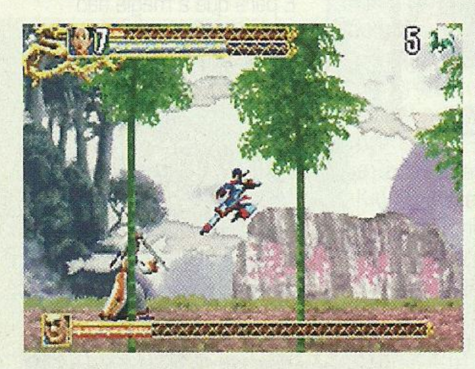



AVALIAÇÃO


Gráficos **7,0** / Som **7,0** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **8,0** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **tiro em primeira pessoa**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **EA** / Publisher: **EA**
NOTA FINAL **7,4**

Crouching Tiger, Hidden Dragon

O primeiro game adaptado de "O Tigre e o Dragão" chega para GBA com muita ação e uma história clássica. Você joga como Jade Fox, uma ladra esperta e nova dona de uma espada lendária. Derrotando inimigos, você pode encher seu corpo com Chi e executar um grande conjunto de inacreditáveis movimentos voadores. Embora os personagens sejam pequenos, os gráficos são nítidos e a jogabilidade é rápida e divertida.



13+ **Nota: 7,0**
Gênero: **ação** / Publisher: **Ubi Soft**
Número de jogadores: **1**

Superman: Countdown to Apokolips

Explore as ruas de Metropolis em uma aventura inédita do Super-Homem com oito fases repletas de ação. Use o supersopro, a visão térmica e a força descomunal do Homem de Aço para combater um exército de bandidos e salvar Lois Lane. O estilo gráfico reflete aquele de **Superman: The Animated Series**, e a movimentação dos personagens é muito mais restrita do que a movimentação da maioria dos games com visão isométrica.






Nota: 5,0
Gênero: **ação** / Publisher: **Atari**
Número de jogadores: **1**

Disney Sports Snowboarding

A turma da Disney bate Eddie, Elise e companhia em um exercício de neve que é mais rápido e emocionante que a adaptação de **SSX Tricky** para GBA. Os controles de curva estão mapeados nos botões L e R e proporcionam uma experiência mais realista e melhores manobras com o direcional. Vitórias concedem pranchas, as quais você pode transferir para o GC usando o cabo apropriado.



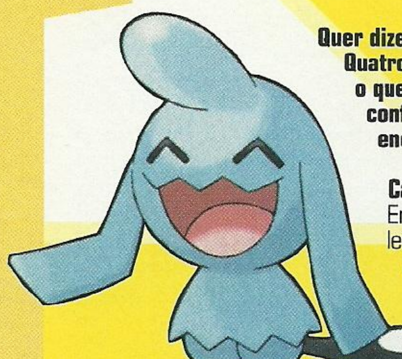



Nota: 4,0
Gênero: **esporte** / Publisher: **Konami**
Número de jogadores: **1 a 4**

TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais fácil e, quem sabe até mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas.

Top Secret especial Pokémon Ruby & Sapphire

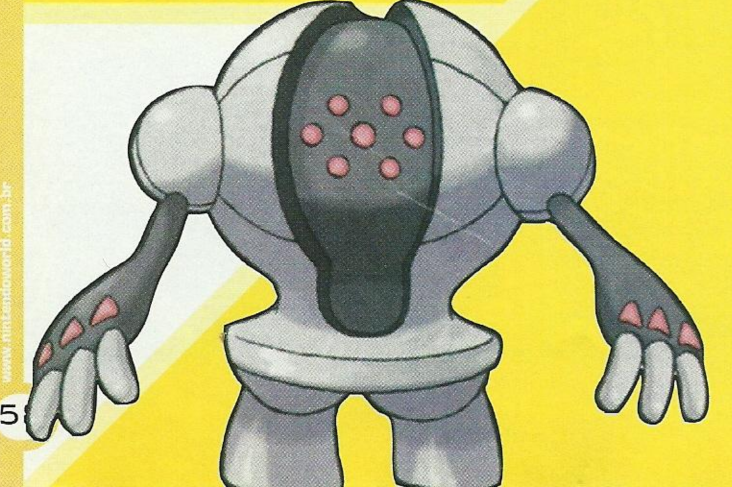


Quer dizer que você já chutou a Elite dos Quatro para a estratosfera e quer saber o que mais pode fazer no jogo? Então, confira alguns dos extras que você encontra nesse novo continente.

Capturando as lendas!
Enquanto nos games anteriores os lendários apareciam bem no seu caminho, em **RS** a história é outra. Alguns deles ficam escondidos. Os Regis, por exemplo, exigem que você entenda um pouco de Braile visual! Então, para não deixar nossos leitores perdidos, preparamos esta matéria com tudo para pegar cada um dos lendários de Ruby & Sapphire!

O enigma em Braille
Os Regis formam a tríade de lendas que estréia em RS. A grande novidade por parte do trio são seus tipos. Nada de Fogo, Água e Elétrico. Agora os Lendários são Metálico, Pedra e Gelo, para a alegria dos fãs desses tipos. Para conquistá-los, você precisa trazer um Relicanth (raro, encontrado do lado de fora de Sootpolis na rota 126, debaixo d'água), um Wailord (raros, na rota 129), um Pokémon com Surf, Dive e outro qualquer que tenha a técnica Dig, todos para na rota 132. Vá surfando pelas correntezas até encontrar um local em que você possa usar Dive. Mergulhe e encontre uma parede em Braille. Emerja. Vá para a parte superior e use Dig na frente da parede para que ela se abra. Antes de entrar, coloque Relicanth como líder do grupo e Wailord como o último. Entre e leia o que há na parede mais ao Norte. Isso fará com que um grande terremoto aconteça. Saia da caverna e vá atrás dos Regis!

Registeel
Leve um Pokémon com Fly para a rota 120 e procure uma caverna no canto inferior esquerdo da área. Entre e use Fly no centro da caverna para que uma nova passagem se abra lá dentro. Você encontrará Registeel. Apenas se certifique de salvar seu progresso antes de enfrentá-lo, pois se você o matar, não poderá mais capturá-lo.



Regirock
Traga um Pokémon com Strenght para a rota 111, no meio do deserto. Procure por uma caverna no canto inferior da área. Lá, encoste na parede mais ao Norte e dê dois passos para a direita e dois para baixo. Exatamente nesse local, use a técnica Strenght para abrir a passagem e enfrentar Regirock.

Regice
Com Surf, vá para a rota 105 e procure por uma faixa longa de terra à esquerda. Atravesse-a e use Surf novamente, agora em direção ao Norte. Lá, haverá uma caverna. Fique diante da parede e pressione A para ler o texto. Não aperte mais nada. Deixe assim por dois minutos e a passagem para Regice se abrirá.

Os Pokémon do infinito!
Sim, estamos falando dos primeiros Lendários revelados de **RS**! Para capturá-los, você deve, primeiro, ter vencido a Elite dos Quatro. Com isso, assista à TV (em qualquer lugar, a do seu quarto é perfeita para isso), um noticiário informando sobre a aparição de um Pokémon azul/vermelho no continente aparecerá. Agora Latias estará disponível aleatoriamente no mapa da versão **Sapphire**, enquanto Latios será disponibilizado na **Ruby**.
Eles podem aparecer em qualquer rota, seja na grama alta, seja na água – nunca em cavernas. Para ajudar, use um Pokémon em nível 39 como líder do grupo e use Max Repels, para que apenas os dois Pokémon sejam capazes de atacar seu time. Vale mencionar que a velha técnica de GSC, de ficar indo e voltando para uma rota não vai funcionar. Desesperador, não? Para ajudar, tente conseguir que um amigo seu lhe passe Latias/Latios, para que eles fiquem registrados em sua Dex e facilite MUITO sua caçada. Também é uma boa idéia gastar sua Master Ball neles, já que são extremamente teimosos quando o assunto é "permanecer dentro de Pokébolas".



Rayquaza

Rayquaza é o Pokémon que foi capaz de parar Kyogre e Groudon ao mesmo tempo. Então, que melhor desafio definitivo para um treinador que capturar o próprio Dragão supremo? Para capturá-lo, você deve ter vencido a Elite dos Quatro e ter a Mach Bike, além de um Pokémon com Surf e uma boa quantidade de Ultraballs. Vá, então, para a rota 131, onde você verá uma nova área habilitada na parte superior da tela. Bem-vindo ao Sky Pillar! Você deve subir o lugar usando a Mach Bike para passar pelo chão que cai – nada que algumas tentativas não consigam superar. Depois, você encontrará o Dragão no topo. Salve seu progresso (você VAI precisar...) e então enfrente-o. Enfraqueça-o o máximo que puder e, então, solte todas as Ultra Balls que puder. Tome cuidado, pois ele VAI usar Rest para se recuperar. Se perder a paciência depois da ducentésima tentativa, use uma Master Ball para capturá-lo de primeira.

Raridades de Hoenn

Enquanto a grande maioria dos Pokémon você consegue capturar procurando pelas diversas rotas, alguns só aparecem em locais específicos. Para que você possa completar sua Pokédex, aqui estão os monstrinhos conseguidos em eventos:

Beldun

O mais poderoso dos Pokémon Metálicos só pode ser conseguido depois que você vencer a Elite dos Quatro e seu campeão. Vá para a cidade de Mossdeep e entre na casa de Steven Stone, o campeão da Elite. Sobre a mesa estará uma carta de Steven e uma Pokébola. Beldun está dentro da bola. O maior problema mesmo é que você só conseguirá um exemplar dele no jogo todo, já que ele não possui sexo e não pode cruzar com nenhum Pokémon existente em Hoenn! Portanto, trate de treiná-lo muito bem.

Wynaut e Azurill

Os filhotes de Wobbuffet e Marill não nascem normalmente como outros Pokémon. Você precisará dar um empurrãozinho para que os papais-Pokémon comecem a "se interessar pela coisa". Para que Wynaut nasça, equipe o Lax Incense em um Wobbuffet e entregue-o junto com um Wobbu de sexo oposto à mulher do Daycare Center á Oeste de Mawville, na rota 117. Para Azurill, equipe o Sea Incense em um Marill e entregue-o com uma Marill à mulher do Daycare Center. Eles darão ovos que, quando chocados, revelarão Wynaut e Azurill.

Anorith e Lileep

Na rota 111, onde há um grande deserto, há dois fósseis sobre a areia movediça no canto superior direito da área. Você pode pegar apenas um deles. Leve o fóssil para a Rustboro e entre no prédio da Devon Corp. Suba as escadas e converse com o cientista no canto inferior direito, e ele se oferecerá para ressuscitar o fóssil. Se você entregar o Claw Fossil, ganhará um Anorith. Se entregar o Root Fossil, receberá Lileep.

Castform

Na rota 119, você enfrentará a Equipe Magma/Aqua no Weather Center. Depois de vencer todos os agentes de lá, fale com o cientista mais próximo da sala de descanso para receber o Pokémon do tempo, Castform. Não que ele realmente sirva para algo além de completar sua Dex, mas...

As efetividades de Pokémon

RS traz 16 tipos diferentes de monstrinhos. Claro que essa informação toda não está aí à toa. Cada tipo é Resistente (recebe apenas metade do dano) ou Vulnerável (toma 2x de dano) a determinados tipos de ataque. O mesmo vale para tipos de ataque: alguns são superefetivos (causam 2x de dano), pouco efetivo (1/2 de dano) ou não-efetivos (dano nulo). Confira abaixo a tabelinha com as vantagens e desvantagens de cada tipo:

Tipos especiais (vermelho) | Tipos normais (preto)

+ Normal (1x)
- Pouco Efetivos
= Não-Efetivos

Tipo do Pokémon (colunas) / **Tipo do Ataque** (linhas)

Tipo do Ataque	NORMAL	FOGO	ÁGUA	ELÉTRICO	PLANTA	GELO	LUTADOR	VENENOSO	TERRESTRE	VOADOR	PSÍQUICO	INSETO	PEDRA	FANTASMA	DRAGÃO	NOTURNO	METÁLICO
NORMAL													-	=			-
FOGO		-	-		+	+						+	-		-		+
ÁGUA		+	-		-				+				+		-		
ELÉTRICO			+	-	-				=	+					-		
PLANTA		-	+		-			-	+	-		-	+		-		-
GELO		-	-		+	-			+	+					+		-
LUTADOR	+					+		-		-	-	-	+	=		+	+
VENENOSO					+			-	-				-	-			=
TERRESTRE		+		+	-			+		=		-	+				+
VOADOR				-	+		+					+	-				-
PSÍQUICO							+	+			-					=	-
INSETO		-			+		-	-		-	+			-		+	-
PEDRA		+				+	-		-	+		+					-
FANTASMA	=										+			+		-	-
DRAGÃO															+		-
NOTURNO							-				+			+		-	-
METÁLICO		-	-	-		+							+				-

TOP SECRET

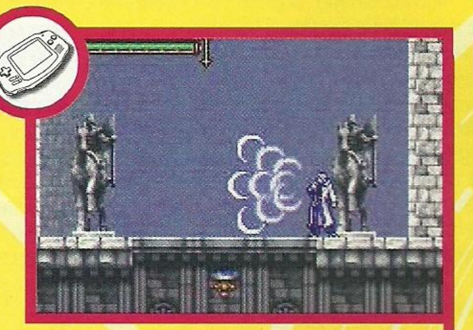
The Hulk

Todas as senhas devem ser digitadas dentro da opção "Code Imput" e depois os truques devem ser acionados na opção "Cheat".
Invencibilidade: GMMSKIN
Regeneração: FLSHWND (Hulk vai recuperar energia mais rapidamente)
Encher barra de fúria: ANGMNGT
Continues infinitos: GRNCHTR
Dobrar a energia de Hulk: HLTHDSE
Inimigos com o dobro de energia: BRNGITN
Inimigos com metade da energia: MMMYHLP
Soco matador: FSTOFRY (Hulk detona seus inimigos com apenas um golpe)
Solução de quebra-cabeças: BRCESTN (os quebra-cabeças serão solucionados facilmente)
Apagar recordes: NMBTHIH
Abrir todas as fases: TRUBLVR
As senhas a seguir devem ser digitadas nos terminais de computador encontrados nas fases.
Artes do Hulk: SANFRAN
Artes de Hulk vs. Hulk Dogs: PITBULL
Artes da Desert Battle: FIFTEEN
Artes do filme: NANOMED
Jogar como Hulk Cinza: JANITOR

Castlevania: Aria Of Sorrow



Jogo sem almas
Digite NOSOUL no lugar do nome.
Jogo sem itens
Digite NOUSE no lugar do nome.
Jogar com Julius Belmont
Complete o jogo com o final bom. Ao iniciar outra partida, entre com o nome JULIUS.
Habilitar modo Hard
Complete o jogo com final bom. Ao iniciar outra partida, escolha entre dificuldade Normal ou Hard.
Habilitar modo Sound
Complete o jogo com final bom. Escolha a opção Special e depois a opção Sound.
Habilitar modo Boss Rush
Complete o jogo pelo menos uma vez. Ao iniciar uma nova partida, procure pela opção Special e depois Boss Rush. Você poderá lutar contra todos os chefes do jogo.





Iridion 2

Passwords
Vitrola de músicas: CH4LL
Fases:

Easy	Advanced	
02	SBJS5	9PTBY
03	9CRT5	TYHLY
04	T3KG3	9VDBW
05	93PNV	SLZGW
06	95FN3	TDZQ4
07	5MYCX	5M!H6
08	6C3L5	N59G6
09	PW3NX	558GY
10	649QV	54!H4
11	NFK2V	PCGZW
12	5DS2V	NPH74
13	!GDV5	9GF46
14	T7H8X	SOL46
15	!9ROX	9!H84
Final	4RC8!	4RC8!

Donkey Kong Country



50 vidas
Selecione Start, ilumine a palavra "Erase" no próximo menu, mantenha pressionado o botão Select e aperte: B, A, R, R, A, L. Um som confirmará o truque. Você poderá iniciar um jogo novo ou mesmo uma bateria já existente e terá 50 vidas no estoque.
Sair da fase
Para sair de fases que você já completou pelo menos uma vez, basta apertar Start para pausar o game e depois pressionar Select.





Bruce Lee: Return Of The Legend



Modo Director's Cut
Complete o jogo na dificuldade Easy.
Bruce com visual de 1973
Complete o jogo na dificuldade Normal.
Visual do Dragon
Complete o jogo no modo Director's Cut



PERDEU ALGUM NÚMERO?

Não vacile, complete já sua coleção!



42 41 40 39 38 37 36 35

34 33 32 31 30 29 28 27

26 25 24 23 22 21 20 19

18 17 16 15 14 13 12 11

ESGOTADO

10 9 8 7 6 5 4 3

2 1

EDIÇÕES 01 A 40 - R$ 4,90
A PARTIR DA EDIÇÃO 41 - R$ 5,90



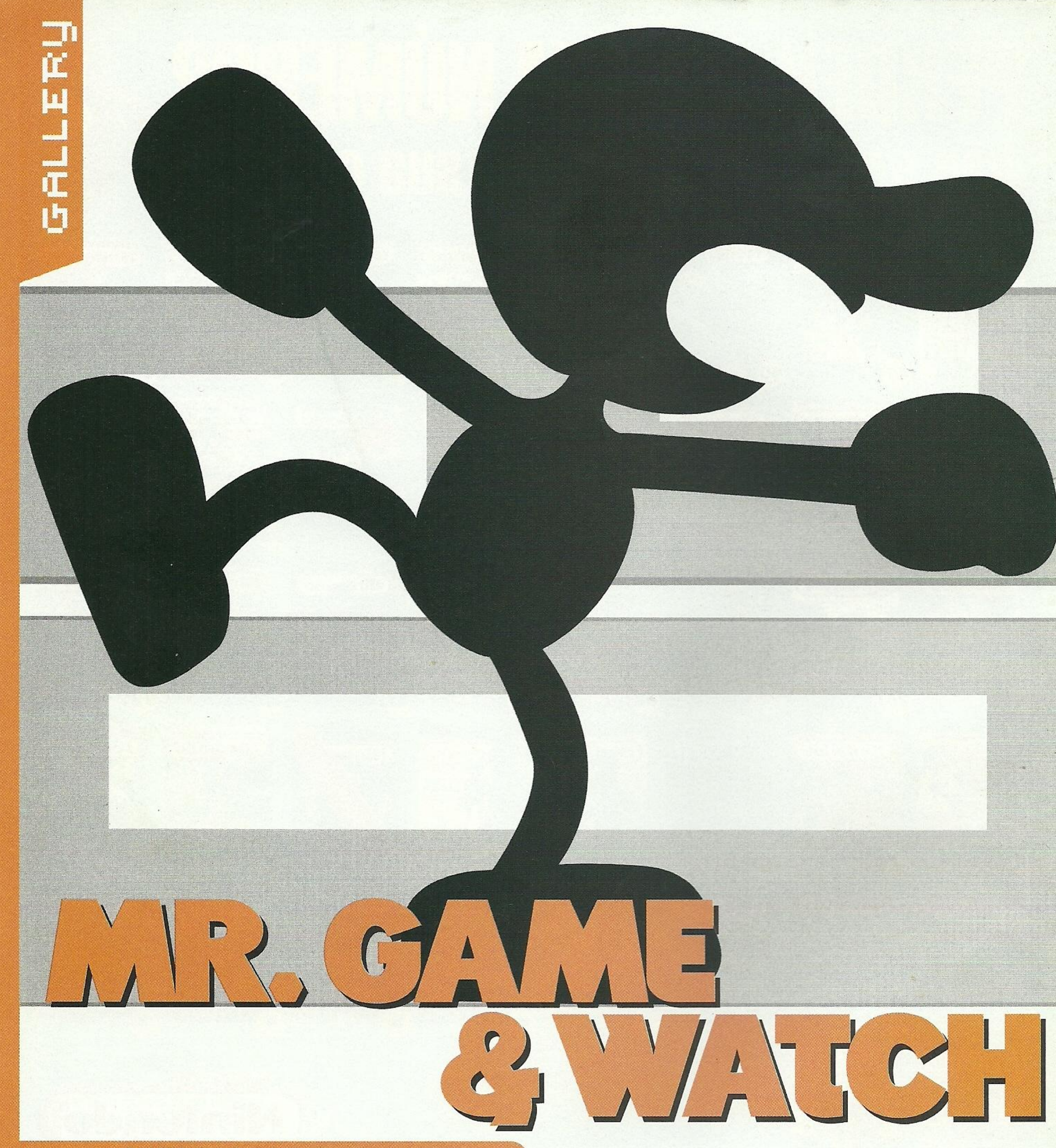
Solicite os números atrasados à: Conrad Editora do Brasil - Caixa Postal 07535 - CEP 06296-990 Vila dos Remédios - Osasco - SP. O pagamento pode ser feito de duas formas: envie por correio um cheque nominal à Conrad Editora do Brasil Ltda., ou faça um depósito em qualquer agência do Banco Itaú com os seguintes dados: Itaú (341) - Agência 0775 (Aclimação) C/C 43777-5 - Favorecido: Conrad Editora do Brasil Ltda.

Lembre-se: ao fazer o pedido, informe seu nome completo, endereço, CEP, cidade, estado e data de nascimento. Você deve ainda informar o nome da revista, a edição e a quantidade de revistas que quer receber. Junte ao seu pedido o cheque nominal ou o comprovante de depósito. NÃO MANDE DINHEIRO DENTRO DO ENVELOPE! Se preferir, para a opção de depósito em conta, você pode mandar as informações e o comprovante, pelo fax (11) 3346-6078. Em todo o Brasil, você pode pedir para o seu jornaleiro encomendar os seus exemplares diretamente na distribuidora DINAP de sua cidade. Em São Paulo, você também pode comprar na Conrad Editora: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - Aclimação.



FRACTA

www.heroi.com.br/nintendoworld



MR. GAME & WATCH

GAMES EM QUE MR. GAME & WATCH VÊ A COISA PRETA

MAIS DE 30 VERSÕES DE GAME & WATCH DE ESTILOS VARIADOS	
Game & Watch	(1982 a 1985)
Game & Watch Gallery	Game Boy - 1999
Game & Watch Gallery 2	Game Boy Color - 1999
Game & Watch Gallery 3	Game Boy Color - 1999
Super Smash Bros. Melee	GameCube - 2000
Game & Watch Gallery 4	Game Boy Advance - 2003

Esportes favoritos: beisebol, basquete, hóquei e luta livre
Vestimentas: smoking totalmente preto com gravata, meias e botas pretas, roupas de luto

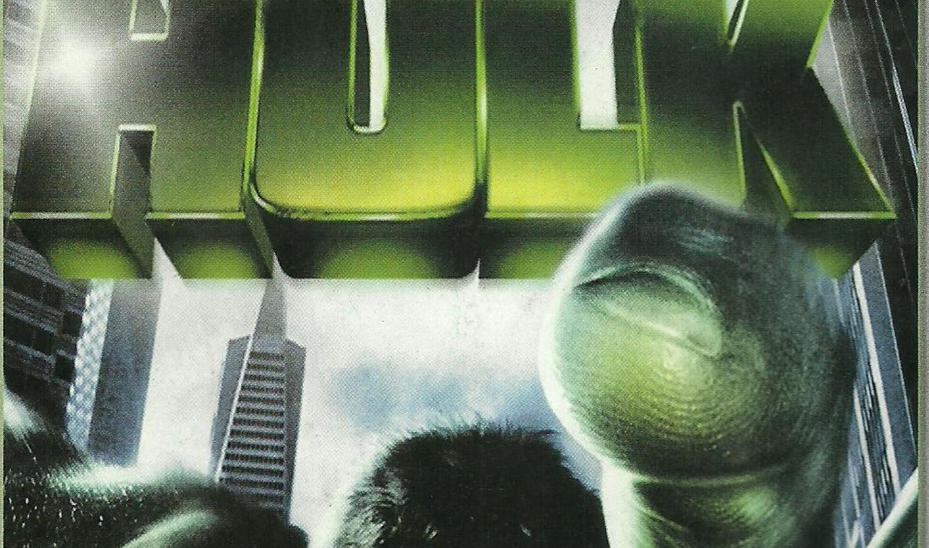
Antes de idealizar o sistema de videogame portátil mais famoso do mundo, o Game Boy, Gunpei Yokoi deu à luz um outro minigame que não alcançaria a notoriedade do GB, mas que levaria à loucura um sem-número de professores mundo afora. Game&Watch foi o primeiro portátil lançado pela Nintendo e virou sensação no mundo todo, dentro e fora das salas de aula. Muitos de seus jogos traziam personagens, como Mario e Donkey Kong, que mais tarde ficariam conhecidos no universo dos games. Mas a grande maioria desses joguinhos trazia uma figura chapada, de cor preta, com movimentos simples e nenhuma animação. Na época, esse sujeitinho esquisito não tinha nem nome. Foi só há pouco tempo, mais precisamente em Super Smash Bros. Melee, que ele apareceu como lutador secreto e foi batizado com o nome do sistema no qual estreou, Mr. Game & Watch.


METROID® PRIME • JAMES BOND 007™ NIGHTFIRE™
MORTAL KOMBAT®: DEADLY ALLIANCE™ • ETERNAL DARKNESS
SANITY'S REQUIEM™ • THE LEGEND OF ZELDA® • SEGA
SPORTS™ NFL 2K3 • LORD OF THE RINGS™: TWO TOWERS™
STAR FOX® ADVENTURES • SEGA SPORTS™ NBA 2K3
NHL® 2003 • STAR WARS® JEDI OUTCAST™ JEDI KNIGHT® II
NHL® HITZ • SEGA PHANTASY STAR™ ONLINE EPISODE I & II
NINTENDO
GAMECUBE
RESIDENT EVIL® ZERO • DIE HARD™ VENDETTA
MADDEN NFL 2003 • MEDAL OF HONOR FRONTLINE™
TIME SPLITTERS™ 2 • TONY HAWK'S PRO SKATER™ 4
GODZILLA® DESTROY ALL MONSTERS – MELEE
NBA LIVE 2003 • NEED FOR SPEED™: HOT PURSUIT 2
NASCAR THUNDER™ 2003 • SKIES OF ARCADIA LEGENDS™
SWINGERZ GOLF™ • KNOCKOUT KINGS™ 2003 • ETC.
MAIS DE 180 JOGOS. UMA VERDADEIRA AVALANCHE.

25 ambientes destrutíveis, vilões clássicos e um herói com 45 ataques devastadores.

E aí, vai encarar?

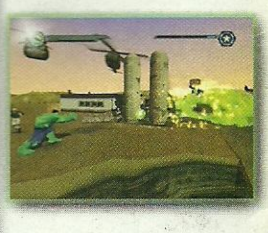




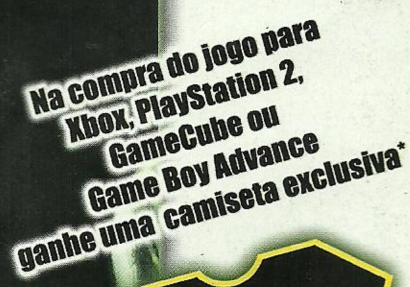
















Distribuído por:



Distribuído por:











Você encontra esse jogo nas lojas:
Livraria Saraiva, Livraria Siciliano, Livraria Bom Livro, Livraria Curitiba, Fnac, Lojas Americanas, Americanas.com, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Multi Mix, Bubsy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Extreme Games (RJ), Net Box (RJ), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Galaxia Shop (CE), Game Bit (Mogi das Cruzes - SP), World Games (Sorocaba - SP), Premier Vídeo (Morumbi/Sumaré - SP), Shop Dan, Sil Games, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outras lojas de informática, livrarias e supermercados em todo o Brasil.

***Promoção válida até o término do estoque. Consulte nossas revendas. Imagem meramente ilustrativa.**